

Belgien bfr 139,- Dänemark dkr 26,50 Italien Lit 7.000
Luxemburg Lfr 139,- Niederlande hfl 7,80 Österreich öS 49,-
Schweiz sfr 6,50 Spanien Pta 625
ISSN 0946-6304
PC Games Mag
Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin
8/99
nur DM 6,50
Die Nr.1
Großes Grafikkarten Special!
Alle neuen 3D-Chipsätze im Profi-Test!
Star Wars
Premiere: Erste Infos und Bilder zum Jedi Knight-Nachfolger Obi Wan! Vier Seiten zum 3D-Echtzeit-Strategiespiel Force Commander!
Outcast
Großer 6-Seiten-Test: Packende Action, geniale Atmosphäre und die 3D-Grafik von morgen!
Tips & Tricks: Star Wars: Die dunkle Bedrohung, Dungeon Keeper 2, Die Völker
Getestet: Dungeon Keeper 2, X - Beyond the Frontier, Need for Speed 4 u.v.m.
4 398336 106500
Dungeon Keeper 2 I Need for Speed 4 I X I Quake 3 I Force Commander I Shadowman
8 99
COMPUTEC MEDIA



WHATS UP?

Zukunftsweisend

▼ Di., 1. Juni 1999

Endlich: Ein Testmuster des hochgehandelten Action-Adventures *Outcast* trifft ein. Schock Nummer 1: Das Ding will doch tatsächlich über 600 MB vom knapp bemessenen Festplattenplatz haben. Schock Nummer 2: Wer diese Hürde gepackt hat, muß selbst auf Pentium-II-300-Rechnern kräftig die Grafikqualität herunterregeln, will er allzu deftige Ruckeleien vermeiden. Den Spruch „Die Grafik von morgen“ darf man also ruhig wortwörtlich nehmen, denn *Outcast* läuft auch nur auf einem PC von morgen in vernünftiger Qualität. Selbst die modernste Voodoo3- oder RIVA-TNT-2-Grafikkarte bringt wenig, denn die einzigartige *Outcast*-Technologie basiert auf dreidimensionalen Pixeln, sogenannten Voxeln. Vorteil: Extrem realistische wirkende Landschaften. Nachteil: unglaublicher Hunger nach Hauptspeicher und Taktfrequenz. Gegen das Infogrames-Schwergewicht nimmt sich Leichtgewicht Rynn (langbeinige Hauptdarstellerin des Psygnosis-Konkurrenztitels *Drakan*) fast schon bescheiden aus. Wie Ihr PC mit den beiden *Tomb Raider*-Rivalen zurechtkommt, können Sie anhand der spielbaren Exklusiv-Demos auf den Cover-CD-ROMs herausfinden. Oder wie wär´s mit einer Probefahrt mit *Need For Speed 4* oder *Official Formula 1 Racing*?

▼ Fr., 4. Juni 1999

Schon beim bloßen Überblättern der aktuellen Ausgabe werden Sie feststellen, daß sich bei einzelnen Rubriken einiges getan hat. Viele Vorschläge und Wünsche entdeckten wir nämlich so häufig in Rainer Rosshirts Leserbriefstapel, daß wir sie einfach umsetzen mußten. Dazu gehört beispielsweise ein Terminkalender: Auf der vorletzten Seite gibt es jetzt eine Übersicht mit den voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen der vielversprechendsten Spieleknüller. Für PC-Games-Erst- und Hin-und-wieder-Käufer stellen wir die wackere Redaktionsmannschaft in der Abteilung „So testen wir“ (Seite 96/97) vor. Für jene, die sich rasch einen Überblick über die Highlights der beiden Cover-CD-ROMs verschaffen möchten, wurde direkt nach dem Inhaltsverzeichnis eine Doppelseite für diesen Zweck eingerichtet. Den größten Kraftakt und monatelange Vorbereitung erforderte die von vielen tausend Lesern gewünschte Marktübersicht – eine Liste mit weit über 1.000 Einträgen, anhand der sich bequem Wertungen nachschlagen lassen. Und wo man sich in Sekundenschnelle über die Qualitäten eines Titels informieren kann. All das finden Sie ab sofort in jeder Ausgabe (diesmal ab Seite 204). Dort wird auch das neue, leichtverständliche PC-Games-Klassensystem erklärt. Über die sechs Seiten Marktübersicht verteilen sich die Neuerscheinungen aus dem Bereich Budget und Spielesammlungen – ideal für Schnäppchenjäger. Auch die letzte Seite mitsamt der Heftvorschau präsentiert sich in runderneuerter Fassung – lassen Sie sich überraschen. Und schreiben Sie uns doch, was Sie von den Neuerungen halten. Gerade für Kritik und Verbesserungsvorschläge haben wir immer ein offenes Ohr.

▼ Do., 17. Juni 1999

Wenn Larry Holland nur vorher gewußt hätte, auf was er sich da einläßt! Als US-Korrespondent Stangl mit einem unschuldigen Gesichtsausdruck an der Tür zur Firma des *X-Wing*-Erfinders klingelt und nebenbei den ebenso unschuldig dreinblickenden Begleiter als Fotografen vorstellt, hätte Mr. Holland eigentlich stutzig werden müssen. Daß besagter Fotograf lautstark die halbe Firma umräumt, während der Chef von Totally Games dem Stanglnator Rede und Antwort steht, fällt erst mal nicht weiter auf. Doch aus dem geplanten zehnminütigen Fototermin werden satte eineinhalb Stunden, in denen Larry Holland schwitzend im Lift steht, auf Gummibällen balanciert oder die wilde Firmenhündin Dakota zu bändigen versucht. Die Ergebnisse der schweißtreibenden Session mit einem dennoch gut gelaunten Larry Holland lesen Sie ab Seite 156.

▼ Sa., 19. Juni 1999

Noch zwei Monate bis zur Deutschland-Premiere von *Star Wars: Episode 1: Die Dunkle Bedrohung*. Millionen fiebern diesem Leinwandereignis entgegen. Und PC Games liefert Ihnen alle derzeit verfügbaren Informationen über die demnächst anstehenden LucasArts-Titel rund ums Thema *Star Wars*, darunter das 3D-Echtzeitstrategiespiel *Force Commander* (ab Seite 38). Dazu auf CD-ROM: eine Videoreportage mit ersten bewegten Szenen aus dem *Jedi Knight*-Nachfolger *Obi Wan*.

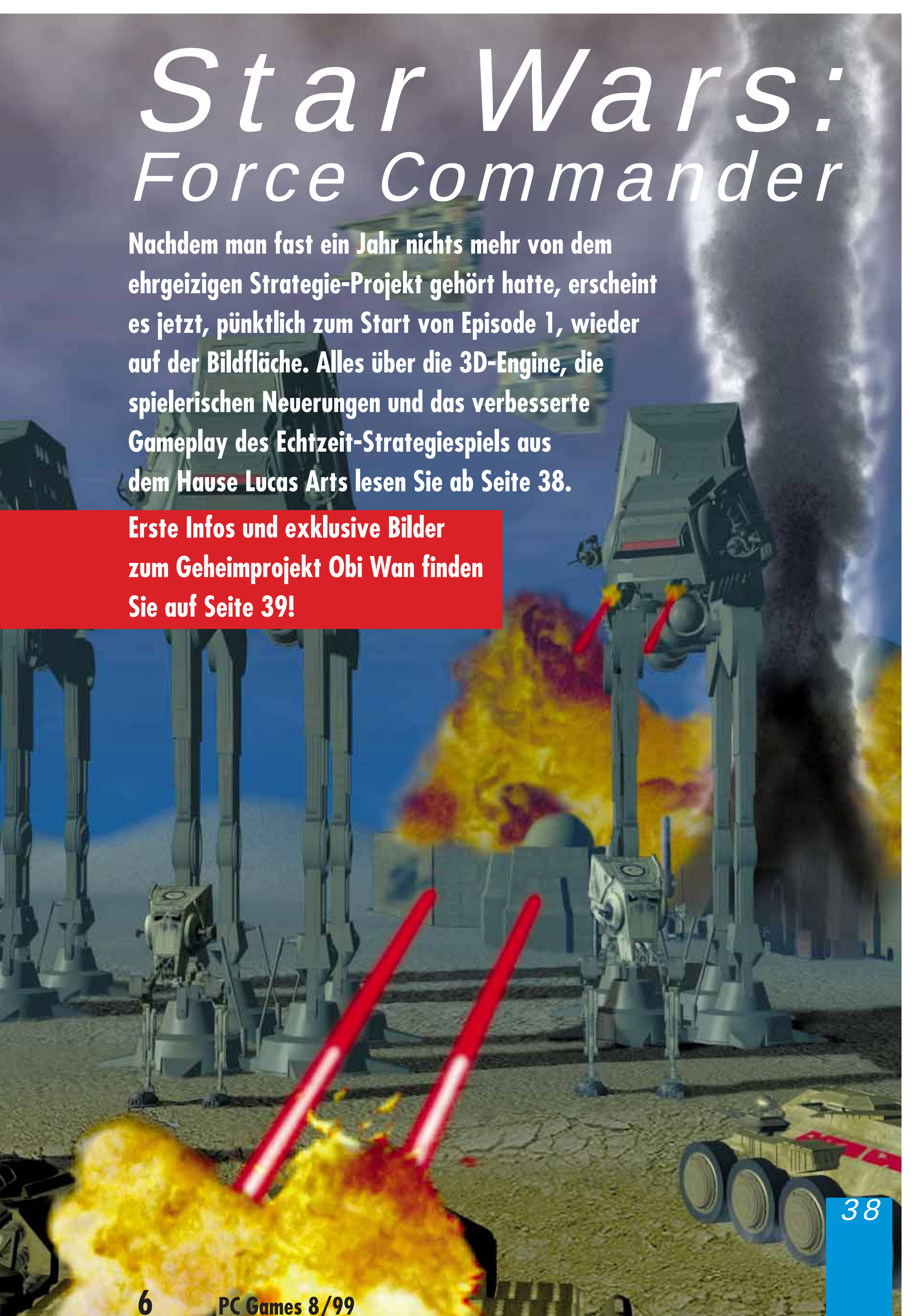
Einen traumhaften Juli und viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



MAGAZIN

RUBRIKEN



Star Wars: Force Commander

Nachdem man fast ein Jahr nichts mehr von dem ehrgeizigen Strategie-Projekt gehört hatte, erscheint es jetzt, pünktlich zum Start von Episode 1, wieder auf der Bildfläche. Alles über die 3D-Engine, die spielerischen Neuerungen und das verbesserte Gameplay des Echtzeit-Strategiespiels aus dem Hause Lucas Arts lesen Sie ab Seite 38.

Erste Infos und exklusive Bilder zum Geheimprojekt Obi Wan finden Sie auf Seite 39!

SPECIAL

PREVIEW

REVIEW

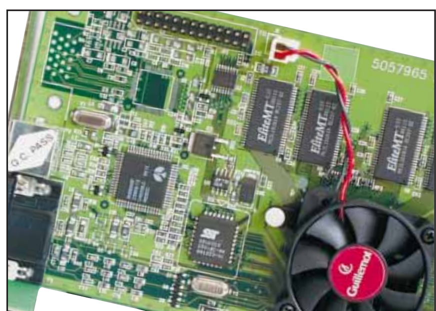
HARDWARE

TIPS & TRICKS

KURZTIPS











„Ein richtig gutes Spiel kann gar nicht lang genug dauern." – Diese banale Weisheit machen sich immer mehr Spielehersteller zunutze und sorgen dafür, daß oftmals bereits wenige Wochen nach der Veröffentlichung des eigentlichen Spiels eine Zusatz-CD hinterher geschoben wird. Das bringt zum einen zusätzliche Einnahmen für Entwickler und Vertrieb, zum anderen bedeutet dies verlängerten Spielspaß für unersättliche Zocker. **Problematisch wirds nur, wenn die Add-Ons nur das bieten, was beim Originalspiel als Abfall übrig geblieben ist.** 40 Mark für ein paar Multiplayerkärtchen und eine neue, 30-sekündige Videosequenz sind doch ein bißchen happig. Wir haben unsere Leser gefragt, was sie sich von einem guten Add-On erhoffen. **Für die meisten sind neue Features, ein Editor sowie zusätzliche Missionen unverzichtbar.** Mir reicht das aber bei weitem nicht. Wenn ich mir beispielsweise die Mission-CD zu *Unreal* installiere, dann möchte ich bei gleichem Spielspaß alles das haben, was das Originalspiel nicht geboten hat: weitere Missionen, verbesserte Grafik, neue Einheiten und natürlich einen Karteneditor. **Falls ein Add-On aber so spärlich ausgestattet ist wie bei der Mission-CD zum Action-Strategiespiel Rainbow Six, dann vergällt mir das im Nachhinein noch den Spaß, den ich mit dem Hauptprogramm hatte.** Und spätestens bei *Rainbow Seven* wird sich dies dann furchtbar rächen ...

Von einer Mission-CD erwarte ich ...

Antwort	Anteil
Mission-/Karteneditor	73%
Zusätzliche Missionen	65%
Besonders anspruchsvolle Missionen	37%
Missionen auf dem Niveau des Originalspiels	56%
Neue Einheiten oder Features	88%
Cutscenes	62%

Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Interstate ´82

Gangsterjagd im 80er-Jahre-Ambiente

Es war die Zeit von *Dallas, Dalli-Dalli* und geschmacklosen Fönfrisuren: In Activisions Fortsetzung des rasanten Action-Adventures *Interstate ´76* (Termin: Ende ´99) erleben die 80er Jahre ihr Revival. Wie im Vorgänger machen Sie sich in der Rolle des Taurus in Ihrem Wagen auf, die Welt von Verbrechern zu befreien. In wilden Verfolgungsjagden mit aufs Autodach geschnallten Waffen rasen Sie durch amerikanische Städte. Wesentlichste Veränderung: Wenns brenzlig wird, können Sie Ihr Gefährt jederzeit verlassen und zu Fuß weiterlaufen oder ein anderes Vehikel kapern.



Mit Raketen schalten Sie Widersacher auch auf größere Entfernung bequem aus.

C&C: Commando

... heißt jetzt C&C: Renegade

„Abtrünniger" – das bedeutet der Titel des mehrspielerfähigen 3D-Action-Spiels *C&C: Renegade*, das bislang unter dem Codenamen *C&C: Commando* durch die Presse geisterte. Es wird vermutet, daß Westwood diese Entscheidung nicht zuletzt aufgrund der Verwechslungsmöglichkeit mit dem Eidos-Hit *Commandos* getroffen hat. Angesiedelt in einer detailgetreuen 3D-Version des *Command & Conquer*-Universums, übernehmen Sie in diesem Ableger des Echtzeitstrategie-Hits die Rolle des Commando-Bots, der in einigen *C&C*-Missionen als einsamer Draufgänger ganze Basen in die Luft jagte. Der Super-Infanterist wird aus der *Tomb Raider*-Perspektive gesteuert und ist nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern auch an Bord von Orca-Helikoptern und Mammut-Panzern. Anstatt die *Lands of Lore 3*-Engine zu recyceln, wird eine komplett neue Technologie entwickelt. Die Westwood Studios peilen das erste Quartal 2000 an, wir können also von frühestens Sommer 2000 ausgehen.

The Matrix

Computerspiel angedacht

Spektakuläre Effekte, geniale Atmosphäre, begeisterte Kritiker, sensationelle Besucherzahlen: der Cyberpunk-Thriller *The Matrix* mit Keanu Reeves und Laurence Fishburne. Wie aus Hollywood verlautet, denkt man bei Warner Bros. jetzt offenbar darüber nach, aus dem Stoff ein PC-Spiel zu produzieren. Wer den Film gesehen hat, wird zustimmen, daß er sich ganz hervorragend für ein Action-Adventure im *Tomb Raider*-Format oder einen 3D-Action-Shooter eignen würde. Schon jetzt werden Teams wie 3D Realms als Kandidaten gehandelt.

Tomb Raider 4

Noch in diesem Jahr

Das vierte Lara Croft-Abenteuer mit dem Untertitel *The Last Revelation* („Die letzte Offenbarung") erscheint im November 1999, ist allerdings bislang erst für die Sony-Konsole PlayStation angekündigt. Dennoch darf man davon ausgehen, daß Eidos und Core Design wie bisher parallel eine PC-Version auf den Markt bringen. Aus Entwicklerkreisen war zu erfahren, daß eine völlig neue Grafikengine zum Einsatz kommt, die die mittlerweile veralteten Routinen des dritten Teils ablöst.



Parallel zu Tomb Raider 3 hat ein gesondertes Team bereits eine brandneue 3D-Engine für den vierten Teil entwickelt.

Dark Project 2: The Metal Age

Das diebische Vergnügen geht weiter

Es gilt als eines der innovativsten 3D-„Action"-Spiele des vergangenen Jahres: *Dark Project: Der Meisterdieb* von Looking Glass wird im Frühjahr 2000 fortgesetzt – und zwar mit der gleichen 3D-Engine, mit der auch *System Shock 2* entsteht, was gleichzeitig auch den Übergang zu 65.000-Farben-Grafik bedeutet. Erneut kommt es darauf an, sich als Dieb Garrett durch Gemäuer zu schleichen und sowohl Aufsehen als auch (fast aussichtslose) Kämpfe zu vermeiden. Die 16 Solo-Missionen verteilen sich auf drei spannende Akte. Im gänzlich neuen Mehrspielermodus wird man immer miteinander, nie gegeneinander spielen. Zuvor erscheint im Herbst ´99 – wie inzwischen bei Eidos üblich – mit *Dark Project Gold* eine erweiterte Fassung, die drei zusätzliche Missionen enthält.



Bloß nicht unangenehm auffallen: In der Dark-Project-Fortsetzung ist Tarnen & Täuschen mal wieder die halbe Miete.

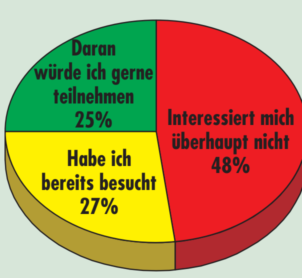




Thomas Borovskis bewundert den Elan vieler Leser

Was für ein Horror! Meinen Rechner abstöpseln, den sperrigen Monitor herumwuchten, beides zusammen mit 30 Meter Kabelsalat in den zugemüllten Kofferraum meines Kleinwagens packen. Dann gut 100 Kilometer Autofahrt, auspacken, anschließen, umkonfigurieren, fluchen, Treiber-CD suchen, nochmal umkonfigurieren und dann erst einmal – **aufatmen und zocken!** Aber nicht für lange, denn am nächsten Morgen folgt die ganze Chose noch einmal: Abstöpseln, einpacken, schleppen, fahren, schleppen, auspacken, anschließen. Das Ganze nennt sich **„private LAN-Party"** und ist derzeit in manchen Kreisen ebenso ein Muß **wie für Raver die Pilgerfahrt zur Loveparade**. Na gut – ich habe jetzt den streßigen Part der Angelegenheit geschildert und den spaßigen Mittelteil ausgeklammert. Aber wundern tut's mich schon, wie hoch der Anteil unserer Leser ist, die für wenige Stunden Freude solche Strapazen auf sich nehmen. Wenn es nach der reinen Logik ginge, **würde es derlei Events überhaupt nicht geben**, denn den bloßen Spielspaß kann man auch ein gutes Modem bieten. Liegt es vielleicht an den hohen Telefongebühren? Wohl kaum, denn wer seine effektiven Fahrt- und Verpflegungskosten mit den aktuellen Verbindungspreisen vergleicht, erkennt schnell, **daß er bei LAN-Parties draufzahlt**. Wie so oft wird auch hier „das Menschliche" der Grund sein: es macht einfach Spaß, sich mit Gleichgesinnten zu treffen, sich auszutauschen, zu diskutieren. Und wieder landet ein Vorurteil über Computerspieler auf dem Müll: **Träge, faule, pizzaverschlingende Einzelgänger** gibt es vielleicht in der Phantasie von Computerhassern – mit der Realität hat das aber nur wenig zu tun.

Was halten Sie von LAN-Parties?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games

Sorcery

3D ist keine Hexerei

Noch ist's ein Arbeitstitel, und die Veröffentlichung steht auch erst in frühestens einem Jahr an, doch die ersten Technologiestudien von *Sorcery* lassen bereits auf ein hochinteressantes Fantasy-Rollenspiel schließen. Anders als die Flut der *Diablo*-Klons werkelt im Hintergrund eine eigenentwickelte Grafikengine, die eine 3D-Beschleunigerkarte voraussetzt. Hersteller des *Might & Magic*-Konkurrenten: Gremlin, Infogrames und ein schwedisches Team namens Starbreeze.



Bis auf wenige Icons wird die gesamte Auflösung für die 3D-Welt genutzt.

Wizardry 8

Acht-bare Fortsetzung

Die Vorgänger zählten mit zu den besten Rollenspielen ihrer Zeit, jetzt entsteht bei Sir-Tech der achte Teil der *Wizadry*-Saga. Das Fantasy-Rollenspiel inszeniert wunderschöne, hardwarebeschleunigte 3D-Grafik, wird ein neues Kampfsystem einführen und enthält jeweils eine dreistellige Anzahl an Monstern und Zaubersprüchen. Wer noch Charaktere der letzten *Wizardry*-Spiele auf seiner Festplatte hat, darf selbige importieren. Die Wiederspielbarkeit soll durch mehrere Start- und Schlußpassagen gewährleistet werden.



Will es mit Might & Magic 7 aufnehmen: die neue 3D-Engine von Wizardry 8.

Swords & Sorcery

Westwood verliert Top-Rollenspiel

Wizardry-Schöpfer David W. Bradley und seine Firma Heuristic Park haben von den Westwood Studios sämtliche Rechte am Fantasy-Rollenspiel *Swords & Sorcery* zurückgekauft. Der mehrspielerfähige Titel wird voraussichtlich vor der Veröffentlichung im Herbst 1999 noch unbenannt und wird alles andere als ein „Rollenspiel light" wie etwa Westwoods *Lands of Lore*. Mit Ihrer sechsköpfigen Truppe durchstreifen Sie in Echtzeit oder rundenweise prächtige 3D-Welten, unterhalten sich mit mehr als 120 Charakteren, lösen Quests (Aufgaben) und verteidigen sich gegen 80 Monster mit geschmiedeten Waffen und mehr als 100 Zaubersprüchen. Die Perspektive kann zwischen Ich-Perspektive und *Tomb Raider*-Blickwinkel gewechselt werden, Netzwerk- und Internet-Unterstützung sind selbstverständlich.



Die fast schon bilderbuchartige Fantasy-Idylle zählt zu den Hauptmerkmalen von Swords & Sorcery.

Revenant

Eidos fordert Blizzard heraus



Im Inventory bestücken Sie Ihren Helden mit Rüstungen, Waffen usw.

Erscheint *Diablo 2* tatsächlich noch in diesem Jahrtausend? Wer's nicht so recht glauben mag, freut sich stattdessen auf das Fantasy-Action-Rollenspiel *Revenant* („Geist") von Eidos Interactive. Das sieht nämlich mit seiner 65.000-Farben-Grafik und seinen umwerfenden 3D-Szenarien mindestens genauso gut aus und wird ähnlich umfangreich. Motion-gecapturete Animationen lassen die Bewegungen der Figuren äußerst geschmeidig wirken, Tag und Nacht wechseln sich ab. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig Waffen, Zauberspruchrollen, Rüstungen und magische Artefakte einsammeln, sich in Echtzeit mit Monstern herumplagen und einen der 40 Charaktere anquatschen. Ab September ´99 können Sie Ihr Ränzlein packen.

Throne of Darkness

Rollenspiel vom Ex-Diablo-Team

Wenn das mal nicht für Qualität bürgt: Hinter dem *Diablo*-kompatiblen Action-Rollenspiel *Throne of Darkness* steckt niemand Geringerer als der ehemalige *Diablo*-Chefprogrammierer und der Chefgrafiker, die sich unter dem Namen Click Entertainment selbständig gemacht haben. Ihr erstes Projekt entführt Sie ins Land der aufgehenden Sonne, wo Sie mit einem von sieben Samurais spannende Mini-Missionen bestehen. Daß das Spiel noch nicht gerade atemberaubend aussieht, liegt unter anderem daran, daß es erst im nächsten Jahr in den Regalen auftauchen wird.



Die schlichten Texturen sind derzeit natürlich nur zu Testzwecken implementiert.

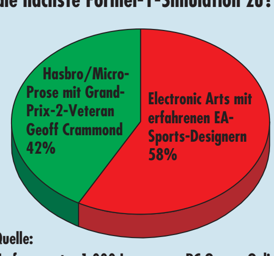




Florian Stangl startet das Wettrennen

Das wird mehr als nur spannend! MicroProse und Starprogrammierer Geoff Crammond können dank der Millionen von Mutterfirma Hasbro auf die begehrte Formel-1-Lizenz zurückgreifen, so daß **Grand Prix 3** nichts mehr im Wege steht. Doch dann wäre da noch Electronic Arts, die ebenfalls die teure Lizenz verwerten dürfen und – wen wundert's – auch an einem Formel-1-Spiel arbeiten. Nun hat EA zwar jede Menge Erfahrung mit Sportspielen, doch mit richtigen Rennsimulationen tat man sich bislang mächtig schwer. *Need for Speed* ist zwar schön und toll, aber eben sehr actionlastig. Die *NASCAR*-Spiele sind zwar populär, aber mehr aufgrund der Lizenz als wegen der Qualität. **Eigentlich sollte Microprose daher bei unserer Umfrage die Nase vorne haben**. Auf dem Papier sprechen die Fakten eher für Geoff Crammonds neuestes Werk, das die Öffentlichkeit bislang ebensowenig zu Gesicht bekommen hat wie EAs Produkt. Dennoch trauen 58% unserer Leser dem Spieleriesen Electronic Arts das bessere Formel-1-Spiel zu. Woran liegt's? Mit Sicherheit an der hohen Qualität der meisten EA-Titel. **Ob die Tage von Geoff Crammond damit gezählt sind**, ob er seinen Ruf als Programmierer gegen den von Electronic Arts durchsetzen kann und ob EA trotz möglicherweise schlechterer Produktqualität mehr Stückzahlen absetzen kann als MicroProse, steht auf einem ganz anderen Blatt.

Wem trauen Sie mehr Kompetenz für die nächste Formel-1-Simulation zu?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Skydive!

Sprung ins Ungewisse



Beim gekonntem „Durchfliegen" der roten Ringe kassieren Sie Extrapunkte.

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen, aber mit der Fallschirmspringer-Simulation *Skydive!* von EA Sports stehen die Chancen gut, daß Sie einer werden: Nachdem Sie aus dem Flieger gehopst sind und an dünnen Leinen Richtung Erde rasen, versuchen Sie sich an einem von drei Modi: möglichst präzises Landen, „Sky Slalom" (Punkte sammeln durch waghalsige Manöver) oder „Freeflying", wo's auf möglichst hohes Tempo ankommt. Simuliert werden alle Aspekte wie Windgeschwindigkeit, -richtung und Position des Fallschirmspringers; unter den 25 Schauplätzen finden sich das Tal des Todes, Argentinien, Moskau, Seoul und sogar Stonehenge. Deutschlandstart: Juli 1999.

Formula 1 Championship

Grand-Prix-3-Konkurrent

Wer so geniale Fußball-, Basketball- und Eishockey-Sportspiele abliefert, dem traut man auch ein ordentliches Formel-1-Rennspiel zu: In direkter Konkurrenz zu Hasbro/MicroProse und UbiSoft entsteht bei EA Sports derzeit eine realitätsvernarrte Simulation inklusive der „echten" Strecken, Fahrer und Teams der 99er Saison, sprich: Selbst der neue WM-Kurs im malaysischen Kuala Lumpur ist bereits enthalten. Den Computergegnern will EA Sports ein möglichst realistisches Verhalten verpassen (draufgängerischer Alesi, am Limit fahrender Schumacher etc.). Unterstützt wird das Entwicklerteam dabei direkt von den F1-Rennställen. Ab Herbst dürfen Sie losrasen.



Kämpfen zwei Spieler vor einem PC um die Pole Position, wird jedem eine Bildschirmhälfte zugestanden.

Grand Prix 3

Lizenz + Crammond

Dann kann's ja losgehen: Neben Electronic Arts hat jetzt auch Hasbro Interactive einen Fünf-Jahres-Vertrag mit der FIA unterschrieben, der die Nutzung von Original Formel-1-Teams, -Fahrern, -Autos, -Sponsoren und -Strecken vorsieht. *Grand Prix 3* wird unter der Marke MicroProse erscheinen und – Trommelwirbel – von *Grand Prix 2*-Schöpfer Geoff Crammond entwickelt. Der Mann hat bislang von den beiden Vorgängern mehr als eineinhalb Millionen Stück verkauft.

Yarg

Rennspiel-Schleudertrauma



Erinnert an POD, WipEout & Co.: das turboschnelle Yarg.

Auch wenn der Pod-Racer von Klein-Anakin derzeit vielleicht angesagter erscheinen mag: *Yarg* sieht zumindest schonmal technisch besser aus. Das vom deutschen VCC-Team entwickelte und von Crave veröffentliche Rennspiel inszeniert im 22. Jahrhundert rasante Turniere, wo Sie mit Ihrem Tripod über waghalsig verknäulte Bahnen rasen – inklusive Loopings, Halfpipes und Korkenziehern. Mit aufgesammelten Extras sprengt und ballert man die Gegner aus dem Weg und beschleunigt. Der achterbahnähnliche Hochgeschwin-digkeitsspaß erscheint im August '99.

K.O.

3D-Grafik, die einen umhaut



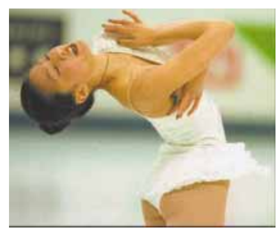
Hau den Lukas: K.O. wurde von einem deutschen Team produziert.

Da ist Data Becker ja nochmal mit einem blauen Auge davongekommen, denn rechtzeitig vor dem ähnlichen *Knockout Kings* von EA Sports erscheint im Juli die durchaus ernstzunehmende Boxsimulation *K.O.* Mit einem der 20 Boxer kämpfen Sie in fünf Hallen um Weltmeistertitel – auch im Netzwerk und auf Wunsch durchgerüttelt von Ihrem Force-Feedback-Joystick. Die 3D-Karten-beschleunigte Grafik ermöglicht frei einstellbare Kameraperspektiven. Wie sich *K.O.* im Ring schlägt, lesen Sie im Test in PC Games 9/99.

Championship Figure Skating

Eiskunstlauf von EA Sports

Gestandene Männer spielen *NHL 2000*, Frauen hingegen *Michelle Kwan Championship Figure Skating* – so jedenfalls hat sich EA Sports das vorgestellt. Mit der zweifachen Eiskunstlauf-Weltmeisterin und Olympiasilber-Gewinnerin Michelle Kwan (18) will die Sportspielabteilung von Electronic Arts das Eis vor allem bei computerbegeisterten Girlies zwischen acht und 13 Jahren brechen. Zu den Aufgaben gehört auch das Austüfteln einer Choreographie und das Zusammenstellen von Kostümen und Musik. Ende 1999 soll die Simulation auf den Markt kommen.



Macht eine gute Figur: US-Eisprinzessin Michelle Kwan.



Petra Maueröder will die volle Packung

„Holt Euch geniale Originale" – so lautet der Slogan der Anti-Raubkopierer-Kampagne der COMPUTEC MEDIA AG (der PC-Games-Verlag) und der deutschen Unterhaltungssoftware-Industrie. **Prominente Paten wie Al Lowe, Sid Meier oder Peter Molyneux haben spontan ihre Unterstützung zugesagt.** Natürlich steht auch die komplette Redaktion hinter dieser Aktion. „Klar, die haben ja auch leicht reden – kriegen die neuesten Spieleknüller gratis, während unsereins tief in die Tasche greifen muß." Doch mir ging´s da nicht anders: Meine Sammlung an Spielen aus der Zeit vor PC Games (als Spiele noch deutlich über 100 Mark kosteten) hege ich immer noch wie einen Augapfel – **Dutzende von Packungen stapeln sich in Kisten, Vitrinen und Regalen und werden zu feierlichen Anlässen entstaubt.** Es war schon ein äußerst erhebendes Gefühl, mit einer dicken Spieleschachtel unterm Arm vom Händler nach Hause zu marschieren. Oder voller Vorfreude das Paket mit dem so sehnlich erwarteten Strategiespiel aufzureißen, das einem der Versender ins Haus geschickt hatte. Und die „Brenner"? **Die müssen auf dieses Gefühl verzichten.** Und wer den Schilderungen von CD-ROM-Sammelwütigen lauscht, wird rasch feststellen, daß von den hohen Stapeln mit all den Kopien nur der geringste Teil des „Bestands" tatsächlich gespielt wird. **Dann doch lieber 70 Mark für ein Spiel zahlen und ein geniales Original mit Leidenschaft durchzocken!**

Was machen Sie mit Ihren gebrauchten (durchgespielten) Spielen?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Command & Conquer 3

Termin steht fest

Am 2. September 1999 rollen die Mammutpanzer los: Denn dann erscheint *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* in Deutschland. Geheimtip für beinharte *C&C*-Fans: Eine streng limitierte *C&C 3*-Sammleredition kann direkt bei Westwood oder Electronic Arts (und nur da!) in den USA vorbestellt werden und ist nur bis zum offiziellen Verkaufsstart des Spiels erhältlich. Darin enthalten: Ein vom Entwicklerteam signiertes Handbuch, eine Audio-CD und eine Zinnfigur eines NOD- oder GDI-Soldaten.

Anno-1602-Add-On

Im Namen des Königs

Jetzt im Handel erhältlich: das von Sunflowers autorisierte Add-On.

Ab sofort erhältlich ist *Im Namen des Königs*, ein offizielles Add-On für *Anno 1602*. Auf der CD-ROM finden sich 40 liebevoll gestaltete Szenarien (für Einsteiger und Profis geeignet) und sechs Kampagnen für das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten. Als Zugabe gibt´s ein DIN A2-Poster, auf dem alle Produktionsketten übersichtlich dargestellt werden. In einer der Missionen darf man gar die Rolle des fliegenden Händlers übernehmen. Das Add-On ist in Zusammenarbeit mit der Tips-&-Tricks-Abteilung der PC-Games-Redaktion entstanden und kostet rund 35 Mark.

Frontierland

Grenzerfahrung



Immer schön in der Spur bleiben: Attentate von Banditen lassen Ihre Pläne platzen.

Neben *Der Verkehrsgigant* veröffentlichen die *Industriegigant-/Die Völker*-Macher von JoWood noch ein weiteres Aufbaustrategiespiel in diesem Jahr: *Frontierland*. Von *Railroad Tycoon 2* unterscheidet sich das Programm dadurch, daß Sie viel näher am Geschehen „dran" sind. Im Wettrennen um die schnellste Verbindung zwischen der US-Ost- und -Westküste (verteilt auf 20 Missionen) müssen Sie Sägewerke, Lagerhäuser und Häfen bauen, Ingenieure und Holzfäller einstellen, Planken und Schienen produzieren und sich gegen sabotierende Banditen zur Wehr setzen. Technisches Highlight: die neue, hardwarebeschleunigte 3D-Engine mit frei beweglicher Kamera, Tag- und Nachtzyklen sowie echten Brücken und Tunneln.

TELEGRAMM

+++ Neben *Grand Prix 3* (siehe Sport-News) wird auch der Formel-1-Manager *Grand Prix World* (Nachfolger des *Grand Prix Manager 2*) von der FIA-Lizenz profitieren. +++ Kaum ist das Aufbaustrategiespiel *Die Völker* (Test in PC Games 7/99) im Handel, schon kündigt JoWood eine Fortsetzung für den Herbst 2000 an. Der zweite Teil wird allerdings intern und nicht mehr zusammen mit dem Partner Neo entwickelt. Im September ´99 erscheint zudem eine Mission-CD. +++ Neo zum zweiten: Die Wiener arbeiten an *Der Clou 2*, dem Nachfolger zur legendären Einbrechersimulation. +++ Fans des Strategiespiels *Gangsters* von Eidos/Hothouse dürfen sich auf eine Mission-CD-ROM freuen, die im Herbst erscheint. +++ Vom Aufbaustrategiespiel *SimCity 3000* wurden laut Electronic Arts weltweit mehr als eine Million Exemplare ausgeliefert. +++

Age of Empires 2

Jetzt schon testen

Exklusiv bei PC Games: Zehn Leser dürfen auf Einladung von Microsoft und Ensemble Studios am streng limierten Online-Betatest von *Age of Empires 2: Age of Kings* teilnehmen, der voraussichtlich im August startet. Die Teilnahmevoraussetzungen (unter anderem ein Internetzugang) und weitere Informationen über den Ablauf finden Sie ab Anfang Juli auf der PC-Games-Website. **(http://www.pcgames.de)**



PC Games macht´s möglich: Mit etwas Glück gehören Sie zu den weltweit ersten PC-Spielern, die Age of Empires 2: Age of Kings ausprobieren dürfen.

StarCraft-Turnier

Schnelle Brüter

Deutsche *Brood War*-Meisterschaft in Berlin vom 27. Juli bis 1. August ´99 – ausgekochte *StarCraft*-Profis, tolle Preise, super Atmosphäre: Die begehrten Startplätze sind natürlich längst vergeben, doch PC Games (einer der offiziellen Sponsoren) und Netzstatt verlosen die letzten zehn Tickets unter unseren Lesern. Wer dabei sein möchte, schreibt bis zum 15. Juli 1999 unter dem Stichwort „Brood War" eine Postkarte an: **COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC Games, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg**



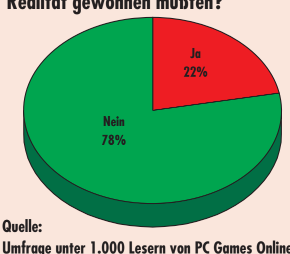




Harald Wagner im Need for Speed

Die Startampel leuchtet noch rot. In dem Bemühen, die optimale Drehzahl für den Start zu finden, lasse ich den Motor sanft aufheulen. Das kernige Dröhnen gelangt direkt in das Nebennierenmark, wo es zu **purem Adrenalin** umgewandelt wird. Endlich wechselt die Ampel auf Grün, mit einem Quietschen hinterlassen die rauchenden Reifen lange Gummispuren auf dem Asphalt. **Was für ein Spurt!** Trotz der störrischen Gangschaltung gelingt es mir, sauber zu beschleunigen und den Wagen in der Spur zu halten. Überall diese blödsinnigen Schikanen – die sollen vermutlich verkehrsberuhigende Maßnahmen darstellen. **Aber die Gebäudegrafiken!** Wenn man sich nur trauen würde, den Blick von der Straße zu nehmen, könnte man diese Grafikdetails richtig genießen. Sogar an Gegenverkehr haben die Designer gedacht! An Fußgänger. An Ampeln mit wechselnden Lichtern. Die da vorne ist eben erst auf Rot gesprungen, hoffentlich kommt kein Querverkehr. Oben rechts hat doch eben etwas geblitzt? **Sogar Kameras für Rotlichtsünder wurden integriert!** Welch ein Detailreichtum. Es ist langsam an der Zeit, das Auto abzustellen. Gemächlich schließe ich die Fahrertüre und gehe zum Essen. **Diese Fahrt war wohl doch eine Spur zu realistisch, um eine Simulation zu sein.** Immerhin bin ich nicht Pilot eines Verkehrsflugzeugs …

Ist es Ihnen schon einmal passiert, daß Sie sich nach exzessivem Genuß von 3D-Spielen erst wieder an die Realität gewöhnen mußten?



Quelle: Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Armored Fist 3

70 Tonnen Stahl erhalten ein Gehirn



Die grafischen Verbesserungen beschränken sich voraussichtlich nur auf einzelne Details wie beispielsweise die Sandoberflächen.

Noch vor der Einführung von VoxelSpace 4 wird NovaLogics Panzersimulation *Armored Fist 3* erscheinen. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger beschränken sich daher auf den Spielinhalt: Actionreichere Missionen, ein überarbeiteter Planungsbildschirm und eine verbesserte Künstliche Intelligenz der eigenen sowie der feindlichen Einheiten sollen aus *Armored Fist 3* eine Mischung aus Action und anspruchsvoller Simulation machen. Neu hinzugekommen sind lediglich die Fußsoldaten, die zum Schutz des Panzers und als Offensivkräfte eingesetzt werden können. Auch *Armored Fist 3* wird im Netzwerk bis zu 120 Spielern die Voice-Over-Net-Technologie zur Verfügung stellen. NovaLogic plant die Veröffentlichung im September dieses Jahres.

F/A-18E Super Hornet

Handsignale für Fortgeschrittene



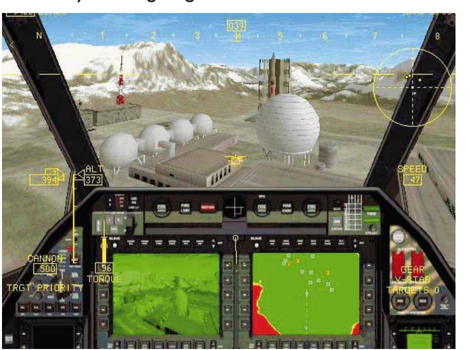
Die wenigen Gebäude verfügen zwar über individuelle Texturen, eine realistische Landschaftsgrafik wird dennoch nicht erzeugt.

Mit einer ultrarealistischen Jetsimulation möchte das britische Softwarehaus Digital Integration (*Hind, F-16 Fighting Falcon)* das Genre der militärischen Flugsimulationen bereichern. Nachgebildet wird der noch im Entwicklungsstadium befindliche Jagdflieger von Boeing/McDonnell Douglas, zum Einsatz kommt er in den beiden Kampfgebieten Barentssee und Indischer Ozean. Konsequenterweise starten die unendlich vielen, zufallsgenerierten Missionen stets auf einem Flugzeugträger. Diesem wurde außergewöhnlich viel Aufmerksamkeit zuteil: Der unübersichtliche Betrieb eines Trägerdecks wird simuliert, also im 30-Sekundentakt startende und landende Flugzeuge. Damit der Spieler hier keine Katastrophe verursacht, muß er sich genauestens an die 15 unterschiedlichen Handsignale des Deckpersonals halten. *F/A-18E Super Hornet* wird voraussichtlich im Herbst dieses Jahres auf den Markt kommen.

Comanche 4

Hin zur Simulation, fort von der Action

Im Herbst wird NovaLogic mit *Comanche 4* erstmals die vierte Version der Grafikengine VoxelSpace zum Einsatz bringen. Die 32-Bit-Technik sorgt für noch realistischere Landschaftsgrafiken, einzelne Farbblöcke sollen laut NovaLogic nicht mehr erkennbar sein. Die Hubschraubersimulation setzt den mit *Comache 3* beschrittenen Weg fort, es wird also ein noch höherer Wert auf eine realistische Flugphysik sowie auf authentische Waffensysteme gelegt. Erstmals in einer Simulation wird die Möglichkeit neuerer Hubschrauber genutzt, in nuklear, biologisch und chemisch verseuchten Gebieten einsetzbar zu sein. Wie sich dies auf die speziell gestalteten Missionen auswirken wird, wird NovaLogic erst im vierten Quartal 1999 verraten.



Bei 17 Millionen Farben und zentimetergenauen Voxeldaten sind keine Pixelhaufen mehr erkennbar.

Silent Hunter 2

Wasserbombe von SSI

Im Atlantik tobt der U-Boot-Krieg zwischen den Deutschen, Briten und Amerikanern – und Sie befinden sich mittendrin. Umgeben von 3D-Schiffen und -Flugzeugen, sollen Sie unter Beweis stellen, daß Sie dem Druck als Offizier gewachsen sind. Die Kameraperspektive der *Silent Hunter 2*-Engine ist dabei frei wählbar, ein Szenario-Editor wird mitgeliefert. Im kommenden Herbst wird sich zeigen, ob die neueste U-Boot-Simulation von SSI die beklemmende *Das Boot*-Atmosphäre auf dem PC-Monitor zu simulieren vermag.



Dank Direct3D bietet erstmals eine U-Boot-Simulation dem Auge sehenswertes.

HARDWARE & ZUBEHÖR

Thilo Bayer über schwarze Messen

Computermessen sind schon eine seltsame Sache. An jeder Ecke **brandneue Produkte, Probespielen bis zur Daumenfäule, unmenschlich geduldiges Standpersonal und Animationsdarbietungen bis zum Abwinken**. Doch die E3-Macher verstehen wenigstens ihr Show-Handwerk. Was hier an Netzhaut- und Trommelfell-Attacken aufgeboten wurde, drängt die Bemühungen der deutschen CeBIT-Aussteller an den Rand der Bedeutungslosigkeit. Der „Most Wanted"-Stand war eindeutig der **Playmate-des-Monats-Tempel von Eidos**. Die Silikon-Göttinnen im engen Trainingsanzug sorgten für einen beeindruckenden Dauerauflauf durch (wer hätte es gedacht) männliche Besucher. Bei der Vielzahl an heraushängenden Zungen mutierte das Umkurven des Lara-Croft-Schreins zum Spießrutenlaufen. Der letzte Schrei war jedoch **das Foto-Shooting mit Stars (das neue Lara-Modell mit Aufprallschutz)** und Sternchen (Playmate Februar, Playmate April usw., alle mit Frontspoiler), das beinahe ausschließlich von unseren japanischen Zeitgenossen bestritten wurde. Kalifornien, das Land, in dem Milch und Plastik fließen. Da bekommt der Name Silicon Valley gleich eine ganz andere Bedeutung. Als E3-Fazit schließe ich mich den Worten eines Englisch-Legasthenikers an: **„Wow, what a mess!"**

Force-Feedback-Werkzeug

Starkes Knüppel-Lineup von Guillemot

Der Jet Leader Force Feedback nimmt sich des dahindarbenden FF-Joystick-Marktes an und wird im Herbst erscheinen. Sein massives Auftreten sorgt dafür, daß Rechts- und Linkshänder gleichermaßen gut bedient sind. Er übernimmt dabei das Knüppeldesign des kraftlosen Kollegen aus gleichem Hause und bietet damit eine höhenverstellbare Handablage. Am Fuß des mächtigen Knüppelgebirges befinden sich zusätzliche Funktionstasten sowie das Throttlerad, während der eigentliche Prügel Ruder und Coolie-Hat beherbergt. Auch die Steuermannreihe wird mit dem FF Racing Wheel um einen kraftverstärkten Kandidaten erweitert. Unsere Fahrversuche haben gezeigt, daß das Steuerrad stabiler und griffsympathischer als der Vorgänger gebaut wurde. Neben einem Schaltknüppel vereint der Lenker auch Wippen für Gas und Bremse, um optional auf die Pedale verzichten zu können. Notfalls kann der Steuerprofi sogar als Sitzmöbel dienen.

Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)

Das wuchtige Design des neuen FF-Prügels macht einen dicken Schreibtisch notwendig.

Nach dem Race Leader veröffentlicht Guillemot mit dem FF Racing Wheel seinen zweiten Rüttellenker.

FF Mouse und Gamepad Extreme

Logitechs Beitrag zu Trendthemen

Die Logitech-Lounge abseits vom Messegedränge stand ganz im Zeichen der WingMan FF Mouse (PCG 6/99). Der eigentliche Nager übernimmt die Form der WingMan Gaming Mouse und verzichtet nur auf die Finger-Einkerbungen. In Spielen wie *Slave Zero* und *Gruntz* konnte sich die Hardware-Redaktion kräftig durchschütteln lassen. Obwohl die Fingermassage enormem Spielspaß bereitete, sorgte die an der Unterlage festgeschnallte Maus für etwas Steuerverwirrung. Auf der kraftverstärkten Spieleseite sind *Mechwarrior 3, Heavy Gear 2, Shogo, Might&Magic VII* und *Abomination* als Neuzugänge zu begrüßen. In eine andere Richtung geht das WingMan Gamepad Extreme, das als Konkurrenz zum Freestyle Pro von Microsoft an den Start geht. Im Freistil-Modus interpretiert das Pad die Bewegungen des Spielers als Richtungsänderungen. Logitech will damit nicht nur den Motorrad-Freak ansprechen, sondern auch Rennfahrer, Sportspieler und Flugsimulanten glücklich machen. Die Technik soll die Präzision des Freestyle noch übertreffen, indem die Lageveränderung winziger Silikon-Teilchen als Steuermaßstab verwendet wird.

Info: Logitech, 069-92032165 (www.logitech.de)

Zwei Leuchtdioden informieren, ob die USB-Maus aktiv ist und ob FF-Effekte ihr Unwesen treiben.

Das Gamepad Extreme kostet 99 Mark und wird von Rogue Squadron begleitet.

Saitek GM1 und P2000

Das Spielerklavier für 3D-Action-Freaks

Der Steuerprofi Saitek präsentierte eine knüppelharte Controller-Mannschaft, die ab Herbst um neun Eingabegeräte ergänzt wird. Die interessantesten Zockerwerkzeuge sind das GM1 (70 Mark) und das GM2 (120 Mark). Dahinter verbergen sich eine Spielermaus (GM1) sowie die Kombination aus Spielertastatur und - Maus (GM2). Im Einzelbetrieb versorgt der GM1-Nager den Spieler mit drei Buttons, einem Drehrad sowie einem 4-Wege-Schalter. Gerade Strategiespieler werden die Knopfvielfalt lieben, die über den seriellen oder USB-Port erzielt wird. 3D-Action-Freunde werden das GM2 auswählen, das im USB-Doppelpack das Tastatur-Maus-Duo ersetzt. Im Praxistest mit *Half-Life* erwies sich die Steuerung des GM2 als intuitiv, auch wenn die Vielzahl der Funktionen den Anwender zuerst überfordert. Einen Narren haben wir am analogen Wheel auf dem Keyboard gefressen, das die Spielerfigur beschwingt ausweichen läßt. **Info: Saitek, 089-54612710 (www.saitek.de)**



Das Zockerklavier paßt sich hervorragend der Handwölbung des Spielers an. Mit dem Scroll-Wheel kann der Spieler seine Waffen durchschalten.

Elsa 3D Revelator

Nachträgliche Ehrung

In PCG 7/99 haben wir die 3D Revelator auf Herz und Gläser getestet und immerhin eine Wertung von 85% vergeben. Leider schlich sich der Fehlerteufel ein und raubte der 3D-Brille den wohlverdienten PCG-Award. Diesen Mißstand beheben wir nun, indem die Revelator nachträglich ausgezeichnet wird.
Info: Elsa, 0241-6065112 (www.elsa.de)

Live!Ware und Glide Wrapper

Neue Software-Entwicklungen von Creative Labs



Die SB-Live!-Software hat dieses schicke Mixer-Programm im Handgepäck, das die Bedienung der Klangplatine erleichtert.

Die Live!Ware Version 2.0 bohrt jede SB Live! (Value) gehörig auf. Unter anderem serviert sie die Unterstützung von 32 3D-Audioströmen (bisher 8), EAX 2.0 (bisher 1.0) sowie 80 Spieleprofile mit vorab definierten Soundeffekten. Musikanten werden sich an bis zu 1.024 MIDI-Stimmen (bisher 512), dem Aufnahmeprogramm, dem Mixer und der Effektzuweisung auf mp3-Files erfreuen. Besitzer von vier Boxen können nun die Vorne-Hinten-Dimension regulieren. Ein weiteres heißes Eisen hat Creative Labs mit dem „Unified"-Treiber in der Mache, der in Betaform auf der Website steht. Er arbeitet als Glide-Wrapper, indem er Glide-Befehle in Direct3D-Anweisungen umwandelt. Im Klartext heißt das, daß jede Creative-Labs-Grafikkarte Spiele für die 3dfx-eigene Glide-Schnittstelle in einer aktzeptablen Geschwindigkeit darstellen soll. Ob der Treiber schon im Juni in einer endgültigen Version erscheint, wird auch von der Rechtssituation abhängen.
Info: Creative Labs, 089-9579081 (www.soundblaster.com)

TELEGRAMM

+++ Die neue DirectX-Version DX7 soll im August erscheinen und auf mehreren Ebenen Verbesserungen beinhalten. Laut Kevin Bachus, DirectX Produktmanager, sollen auch reine DirectX-6-Spiele dank DX7 bis zu 20% schneller laufen. Außerdem integriert DX7 Befehle für Hardware Transformation & Lightning. Damit könnten zukünftige Grafikkartenchips traditionelle Aufgaben der CPU wie die Berechnung von Lichtquellen übernehmen. **Info: Microsoft, www.microsoft.com/directx.** +++ Microsoft spendiert seinem USB-Mäuschen IntelliMouse nun optional die schwarze SideWinder-Lackierung. Die Mouse in Black kostet 99 Mark und bietet als Tastenextra ein Scroll-Wheel an. **Info: Microsoft, 0180-5251199 (www.microsoft.de).** +++

Reflex Pro Gaming Mouse

Neue Steuermänner von Thrustmaster

Der Spezialist für kernige Steuerhardware krönt seinen Force-Feedback-losen Fuhrpark mit dem Formula Pro Digital, das 249 Mark kosten soll. Wie der kräftige Bruder Force GT vereint der Lenker einen Schaltknüppel, vier Funktionstasten sowie zwei Wippen für Gas und Bremse. Der richtige F1-Pilot wird vor allem die stabilen Pedale zu schätzen wissen, denn deren Widerstand kann manuell eingestellt werden. In eine ganz andere Richtung geht die sogenannte Reflex-Reihe, in der ab Herbst einige USB-Controller an den Start geschickt werden. Am interessantesten davon ist wohl die Reflex Pro Gaming Mouse, mit der Thrustmaster sich am Spielermaus-Hype beteiligt. Sie verfügt neben einem Wheel über drei programmierbare Tasten, die besonders Action- und Strategiespielern Vorteile verschaffen. Bei einem Probespiel überzeugte der Nager von Thrustmaster durch seine extrem präzise Steuerung.
Info: Thrustmaster, 02732-791845 (www.thrustmaster.com)

Die USB-Maus von Thrustmaster setzt durch Bewegungs-Präzision und Programmier-Möglichkeiten Akzente.



Marktdaten & Macher

Marc Möhring ist Geschäftsführer von Innonics (Land der Hoffnung)

Gibt es Pläne für einen Land der Hoffnung (LDH-) Nachfolger?
Zur Zeit haben wir darüber noch nicht entschieden.

Habt Ihr damit gerechnet, daß LDH ein derartiges Echo in der Fachpresse bekommen würde?
Nein.

Welche Pläne habt Ihr für LDH noch? Wird es eine aufgewertete Version geben?
Ein kostenloses Update wird einige Verbesserungen im Spiel vornehmen.

Wie hat das Programmierteam auf die doch recht ernüchternden Testberichte reagiert?
Heiter bis wolkig.

Wie ist die Reaktion der LDH-Käufer?
Unsere Käufer sind mit dem Spiel zufrieden.

Was ist Euer Standpunkt zu Vorwürfen wie „rückständige Grafik"?
Naja, unter rückständig betrachte ich andere Dinge. Es gibt schließlich noch genug Produkte mit einer wesentlich nüchterneren Grafik, die sich blendend verkaufen. Wir geloben auf jeden Fall Besserung.

Mit LDH und den Völkern sind gleich zwei vielversprechende Aufbaustrategiespiele parallel erschienen. Glaubt Ihr, daß dieses Genre derzeit zu überlaufen ist, oder gibt es noch Nischen?
In beiden Fällen: Ja. Wir werden im nächsten Jahr das Genre neu besetzen und die Nischen schließen.

Perfect Entertainment

Aus für Discworld-Noir-Macher

Die britischen Entwickler der drei *Discworld*-Adventures (basierend auf den kultigen Fantasy-Romanen von Bestsellerautor Terry Pratchett) geben auf: Nach der Fertigstellung von *Discworld Noir* (Test in PC Games 7/99) für GT Interactive ist endgültig Schluß.



Vermächtnis: Mit Discworld Noir geht die Perfect-Entertainment-Ära zu Ende.

Squaresoft

Final-Fantasy-Filmrollen besetzt

SQUARESOFT®

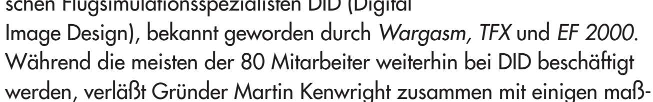


Bei der Synchronisierung hat Hollywoods Prominenz ein Wörtchen mitzureden.

Einige echte Hollywood-Stars leihen ihre prominenten Stimmen der US-Version des seit langem angekündigten *Final Fantasy*-Spielfilms, basierend auf der gleichnamigen Rollenspielserie: Von Hersteller Squaresoft bestätigt wurden unter anderem James Woods (*The Specialist*), Donald Sutherland (*Enthüllung*), Alec Baldwin (*Beetlejuice*), Steve Buscemi (*Fargo, Desperado*) und Ving Rhames (*Pulp Fiction*). Der komplett computeranimierte Film startet voraussichtlich im Jahr 2000 in den Kinos.

Infogrames

Digital Image Design aufgekauft



Nach Gremlin, Accolade und Melbourne House (KKND) übernimmt Infogrames den britischen Flugsimulationsspezialisten DID (Digital Image Design), bekannt geworden durch *Wargasm, TFX* und *EF 2000*. Während die meisten der 80 Mitarbeiter weiterhin bei DID beschäftigt werden, verläßt Gründer Martin Kenwright zusammen mit einigen maßgeblichen Programmierern die Firma. Es wird vermutet, daß Kenwright ein neues Studio in Großbritannien gründet.



Top Ten CD-ROM-Spiele

Platz	Trend	Titel
1	neu	Heroes Of Might & Magic 3
2	neu	Star Trek: Birth Of The Federation
3	neu	Stars Wars – Episode 1
4	↑	Rollercoaster Tycoon
5	↓	Jagged Alliance 2
6	neu	Die Völker
7	neu	Official Formula One Racing
8	neu	Midtown Madness
9	↓	Civilization: Call To Power
10	↓	Die Siedler 3

Codemasters

Sensible Software übernommen



Für ihre Fans waren sie Kult, jetzt zwangen sie fließbandartig produzierte Flops und völlig veraltete Technologien dazu, unter das Dach eines finanzstarken Partners zu schlüpfen: Jon Hare und seine Kollegen von Sensible Software (bekannt geworden durch die *Sensible Soccer*-Fußballspiele) haben ihre Anteile an Codemasters (*TOCA 2, Colin McRae Rally*) verkauft und werden künftig Spiele für den Rennspielspezialisten produzieren.



Eidos Interactive

Einstieg in die Formel 1

Achten Sie mal beim nächsten Formel-1-Rennen drauf, wenn sich Kai Ebel zu Mika Häkkinen oder David Coulthard vorboxt: Auf den Ärmeln der Overalls beider Fahrer prangt seit neuestem das Logo von Eidos Interactive, dem Hersteller solch bekannter Spiele wie *Tomb Raider 3* oder *Commandos* (dt.). Seit dem Großen Preis von Monaco in Monte Carlo darf sich Eidos als offizieller Sponsor von Weltmeister West McLaren Mercedes bezeichnen. Eidos und die Silberpfeile – wie paßt das zusammen? „Mit dem West-McLaren-Mercedes-Team verbindet man in Deutschland Erfolg, High-Tech und Dynamik – Attribute, die auch auf Eidos Interactive zutreffen", begeistert sich der deutsche Eidos-Chef Rolf Duhnke. In der Pressemitteilung will Eidos gar Parallelen zwischen Häkkinens Weltmeistertitel und den astronomischen Verkaufszahlen der Lara-Croft-Spiele entdeckt haben. Dem Handelsmagazin *MCV* zufolge hat sich Eidos den prestigeträchtigen Sponsorvertrag einen einstelligen Millionenbetrag kosten lassen.



Aus dem Ärmel geschüttelt: Weltmeister Häkkinen und Teamkollege Coulthard fahren für den Lara-Croft-Hersteller Reklame.

Blue Byte

Ex-Attic-Chef engagiert

Vom Aufseher des Schwarzen Auges zum Ober-Siedler: Hans-Jürgen Brändle, Mitbegründer des traditionsreichen schwäbischen Herstellers Attic (*Das Schwarze Auge 1-3, Herrscher der Meere, LMK*), kümmert sich ab sofort bei Blue Byte in Mülheim als Projektleiter um Die *Siedler 3* und wird somit der Nachfolger von Torsten Hess, der sicher noch vielen Lesern als Chronist der *Siedler 3*-Entwicklungstagebücher ein Begriff ist. Bei der Mission-CD und der angekündigten Plus-CD (siehe Vorschau ab Seite 86) hat Brändle bereits kräftig mitdesignt.


Hans-Jürgen Brändle gehört zu den profiliertesten deutschen Spieldesignern.

UND NUN ZUR WERBUNG

Besucher unserer Homepage (http://www.pcgames.de) und Tausende von Lesern haben über die besten Anzeigen in PC Games 7/99 abgestimmt und folgende Kandidaten auf die ersten drei Plätze gewählt:

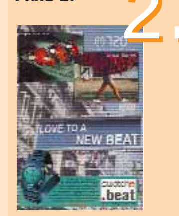


1. Camel

Bei Fuß: Das „Kameleon" ist nach einem Monat Pause wieder spitze.

2. Swatch

Wer hat an der Uhr gedreht? Die Internet-Swatch tickt auf Platz 2.





3. Star Wars– Episode 1: Racer (THQ/LucasArts)

Die Macht, verführerisch sie ist: LucasArts zieht die Blicke magisch an.

Auch diesmal suchen wir wieder die schönsten und witzigsten Anzeigen dieser Ausgabe. Schreiben Sie einfach den Namen des Herstellers bzw. des beworbenen Produkts auf eine Postkarte und senden Sie diese bis 16. Juli 1999 an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Games ▮ Anzeige des Monats ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn große Spielepakete. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA sind von der Wertung ausgeschlossen.

Oxmox

Horny fürs Wohnzimmer

Andere Leute stellen sich allenfalls einen Darth-Vader-Pappaufsteller in den Flur, doch so ein lebensgroßer Horny (*Dungeon Keeper 2*-Hauptdarsteller) spielt doch gleich in einer ganz anderen Liga. Hersteller dieser offiziell lizenzierten Figuren (Höhe: 2,20 m, Schulterbreite: 1,20 m) ist das Kölner Modellbau-Studio Oxmox. Anders als im Falle der Lara-Croft-Statuen, die ebenfalls von Oxmox stammen, werden die Kunstwerke diesmal auch an „Normalsterbliche" verkauft – und zwar zum Stückpreis von durchaus angemessenen 1.145 Mark. In Kürze läuft die Produktion an. Sie möchten sich so einen Untermieter sichern? **Info: Tel. 0221-2578840 oder E-Mail an oxmox@netcologne.de**


Schöner wohnen: Der Horny ist eine Zierde für jedes gemütliche Zuhause.

Quake 3 Arena

Sport ist Mord

Wenn in naher Zukunft Sportler nicht mehr auf dem grünen Rasen, sondern im Internet gegeneinander antreten, könnte das nicht zuletzt an Quake 3 Arena liegen. id Softwares neues Multiplayer-Spiel hat die besten Aussichten, nicht nur Kultstatus innerhalb der Fangemeinde, sondern sogar Anerkennung auf breiter Front einzuheimsen.

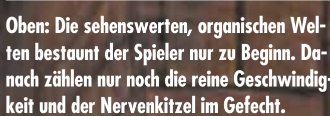
Düstere Gewölbe, in denen dumpfe Schritte hallen. In der Ferne dröhnen Schüsse, bunte Lichter zucken hinter der nächsten Ecke. Sie wechseln Ihre Waffe, denn das Maschinengewehr scheint Ihnen nicht mächtig genug. Gut, daß noch zwei Geschosse im Raketenwerfer stecken. Die herumliegende Rüstung nehmen Sie im Vorbeigehen mit auf – das ist für Sie schon längst zur Routine geworden. Dann naht der Moment der Entscheidung: Mit einem genau geplanten Sprung plazieren Sie sich in der Mitte des Gangs, bringen den wuchtigen Raketenwerfer in Anschlag und schicken das mächtige Geschoß gut gezielt auf die Reise. Der erste Gegenspieler weiß Augenblicke später gar nicht, was ihn so unverhofft von den Beinen geholt hat. Ein anderer hat den Überraschungsangriff gesehen; Sie bringen sich blitzschnell mit einem weiten Sprung aus der Reichweite seiner Plasmakanone, drehen sich elegant und beantworten die Attacke mit Ihrer letzten Rakete – Treffer! Sie sind wieder Erster der Rangliste, doch zum Ausruhen bleibt keine Zeit. Schon wieder stürmen drei Mitspieler in den Raum, und das letzte Plasmageschoß verläßt soeben den Lauf ... Was wie eine Szene aus dem neuesten Schwarzenegger-Film klingt, ist ganz normaler Alltag während einer Partie *Quake 3 Arena.* Mit Videospielen à la *Pong* oder *Space Invaders* hat das nicht mehr viel zu tun, sondern vielmehr mit Hochleistungssport. Von anderen Medien gerne als „Cyber-Athleten" tituliert, verbringen *Quake 3*-Spieler viele Stunden mit der kürzlich veröffentlichten Testversion des Spiels, um ihre Fertigkeiten zu trainieren. Nebenbei helfen sie damit dem Hersteller id



Oben: „Ich will nicht, daß die Spieler wie Kaninchen hüpfen", schimpfte John Carmack. Er bevorzugt, daß die Kontrahenten sich ducken, um nicht getroffen zu werden. Links: Die Architektur der Arenen ist abwechslungsreich und schön düster. Licht und Schatten werden geschickt eingesetzt, um mehr Realismus zu erzeugen.

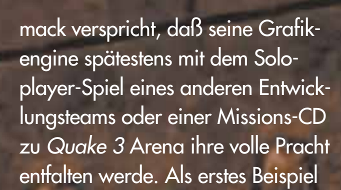


Unten: Obwohl id Software die Optik von Quake 3 Arena noch polieren will, sind die Effekte schon in der jetzigen Version sehenswert.



Oben: Die sehenswerten, organischen Welten bestaunt der Spieler nur zu Beginn. Danach zählen nur noch die reine Geschwindigkeit und der Nervenkitzel im Gefecht.





Software, noch vorhandene Programmfehler aufzuspüren. Wir trafen uns im Hauptquartier von id Software mit Programmierguru John Carmack sowie den Designern und Grafikern des Spiels, um uns erneut von den Fortschritten zu überzeugen.

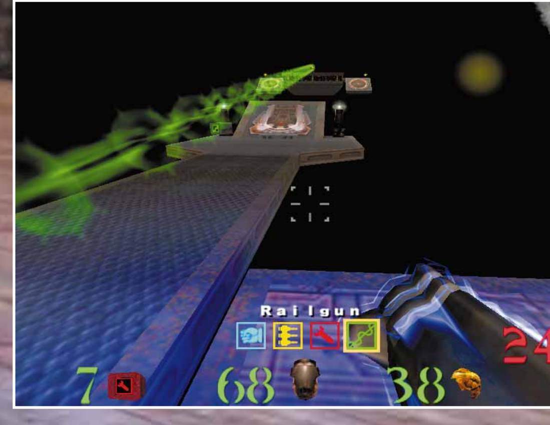
Flotte Duelle für alle

Als John Carmack, der Mann hinter der Technik von *Quake 3 Arena*, endlich beschloß, eine frühe Testversion ins Internet zu stellen, um von den Spielern Anregungen und Kritik zu erhalten, wurde das nicht nur mit Freude aufgenommen. Viele Spieler äußerten sich enttäuscht über die Optik des Spiels, das ihrer Meinung nach nicht so gut sei wie von John Carmack versprochen. Der Meister der Quake 3-Technik kontert souverän: „Quake 3 Arena ist ein Multiplayer-Spiel, bei dem es vor allem auf Schnelligkeit ankommt. Natürlich ist der erste Eindruck wichtig, aber alle ernsthaften Spieler schalten nach einer Stunde die Details ab, um mehr Geschwindigkeit zu bekommen.“ Nach ein paar Minuten mit Quake 3 Arena wird dem Spieler klar, daß Carmack Recht hat. Das Spiel ist so schnell, daß Details in der Umgebung ohnehin zur Nebensache verkommen. Carmack verspricht, daß seine Grafikengine spätestens mit dem Soloplayer-Spiel eines anderen Entwicklungsteams oder einer Missions-CD zu *Quake 3* Arena ihre volle Pracht entfalten werde. Als erstes Beispiel dafür gilt Ritual Entertainments *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, das wir Ihnen im Rahmen unseres E3-Berichts in der vergangenen Ausgabe vorstellten. Doch zurück zu *Quake 3 Arena*, das zusätzlich Kritik erntete, weil die beiden veröffentlichten Levels zu wenig innovativ seien. Auch hier gibt sich Carmack gelassen: „Natürlich werden wir bei einer Testversion, die noch nicht mal ein Demo ist, nicht unsere besten Ideen

TESTVERSION?

Die Fangemeinde von *Quake 3 Arena* war nach der Veröffentlichung der sogenannten Testversion im Internet irritiert. Zu wenig Neues, meckerten die einen; die Grafik sei zu langsam, maulten die anderen. Als schlaue Köpfe im Programmcode gar die versteckten Zeilen für die Aktivierung der Bots entdeckten, wurden diese sofort aktiviert, und wieder war man unzufrieden, da sich die künstlichen Gegner alles andere als intelligent verhielten. Wen wundert's: Die veröffentlichte Version dient ausschließlich dazu, dem Team um John Carmack bei der Verbesserung seines Programmes zu helfen, aber keinesfalls, um Einblicke in die spielerischen Qualitäten von *Quake 3 Arena* zu gewähren. Daher ist es auch nicht verwunderlich, daß die Geschwindigkeit je nach benutzter Grafikkarte und Treiber erheblich variiert. Neuesten Meldungen zufolge wird diese Testversion weiter optimiert und schließlich im Sommer als echte Demo-Version veröffentlicht werden.





Die offene Architektur und die trampolinähnlichen Flächen (erlauben beim Überqueren bis zu 50 Meter weite Sprünge) sind nur zwei der vielen neuen Ideen von Graeme Devine. Viele Levels eignen sich speziell zum Trainieren mit einer bestimmten Waffe.

Rechts: Die Orientierung im dreidimensionalen Raum ist nicht jedermanns Sache. Deshalb werden für Einsteiger spezielle Arenen designt, in denen es nur eine Ebene gibt.
Unten: Mit verschachtelten Räumen werden Profis herausgefordert. Quake-Neulinge finden dagegen spezielle Arenen, in denen die Orientierung leichter fällt.



veröffentlichen. Diese Version soll uns lediglich helfen, Fehler und Probleme mit dem Netzwerkcode und einigen Grafikkarten zu bereinigen, aber nicht ein Verkaufsargument für die Vollversion sein!" Daß die Fangemeinde von id Software mit der Veröffentlichung von *Quake 3 Arena* kräftig wächst, ist vor allem die Aufgabe von Graeme Devine. Der Spieldesigner, zu dessen Aufgaben in der Vergangenheit das massenwirksame Spiel *7th Guest* gehörte, soll mit seiner Erfahrung dafür sorgen, daß id Softwares jüngster Sproß neue Spielerkreise erschließt. „Die Idee ist, neue Spieler nicht zu überfordern. Für die Profis haben wir Levels, in denen der dreidimensionale Raum voll ausgenutzt wird. Für Einsteiger gibt es Welten, in denen sie nicht nach oben und unten schauen oder viel springen müssen, sondern sich voll auf ihre Gegner konzentrieren können", erklärt Graeme. Deswegen müssen Sie auch nicht wie die Fachmänner mit einer Mischung aus Maus und Tastatur herumwerkeln, sondern dürfen auch auf den Joystick oder ein Gamepad zurückgreifen. So soll eine völlig neue Generation von *Quake*-Athleten entstehen, die mit entsprechender Übung auch die Profiränge erreichen können.

Eine starke Gemeinschaft

Das Wort Profis kommt nicht von ungefähr: In den USA gibt es die Professional Gamers' League, eine von vielen Firmen finanziell unterstützte Profiliga von Computerspielern, die auch schon in seriösen Magazinen wie *Der Spiegel* Beachtung fand. So will id Software auch *Quake 3 Arena* verstanden sehen: als adrenalinfördernder Wettkampf zwischen Athleten, die um den Meistertitel kämpfen. Die Ausrüstung dafür wird von id Software geliefert, die sich viel Zeit nehmen, die Waffen und Arenen so fein abzustimmen, daß kein Ungleichgewicht entsteht. So greifen viele Spieler gerne zum Raketenwerfer und der sogenannten Railgun, doch sollen in

SPÜRHUNDE: SO FINDEN BOTS DEN WEG

Wie kompliziert es ist, einem der künstlichen Kontrahenten in *Quake 3 Arena* das Navigieren durch die 3D-Welten beizubringen, ist auf den ersten Blick kaum ersichtlich. Programmierer John Cash will im Gegensatz zu vielen anderen Spielen allerdings nicht einfach mit vorgegebenen Wegpunkten arbeiten, die ähnlich wie die ausgestreuten Brotkrumen in Grimms Märchen *Hänsel und Gretel* den Bots zeigen, wo sie langmüssen. Er geht den komplizierteren Weg, indem er seinen Wesen beibringt, sich selbständig anhand der verschiedenen Bauteile der *Quake*-Welten zu orientieren. Das hat den großen Vorteil, daß die künstlichen Kämpfer nicht ständig die selben Wege gehen, sondern wesentlich freier und dadurch menschenähnlicher vorgehen können.

In dieser Skizze sehen Sie, wie die Computergegner die Architektur analysieren, um beispielsweise zum benötigten Raketenwerfer zu gelangen. Fehler und Abweichungen vom „idealen Weg" sollen menschliches Verhalten vortäuschen.

Arena auch das Maschinengewehr, die doppelläufige Schrotflinte oder die Plasmakanone gute Aussichten auf einen „Frag“ gewähren, wie das Erzielen eines Punktes in der *Quake*-Fachsprache heißt. Neben den Waffen bastelt Modellierer Paul Steed gerade

„Natürlich werden wir bei einer Testversion, die noch nicht mal ein Demo ist, nicht unsere besten Ideen veröffentlichen.“ **John Carmack, Programmierer**

an den verschiedenen Figuren, die sich der Spieler aussuchen können wird. Allesamt sind sie Zweibeiner, doch sehen sie recht verschieden aus: Vom echsenhaften Außerirdischen über den robusten Soldaten bis hin zur üppigen Biker-Braut ist so ziemlich alles vertreten, was sich in Pauls Gehirn an Phantasien tummelt. „Ich habe einfach Spaß daran, völlig abgefahrene Typen in das Spiel zu bringen“, gesteht er. „Die Biker-Braut hat dabei am meisten Spaß gemacht; vor allem das Tattoo auf dem Po finde ich genial!“, schwärmt er. Zusammen mit dem begnadeten Grafiker Kenneth Scott sorgt er dafür, daß die rund 20 Spielerfiguren aus *Quake 3 Arena* nicht nur völlig anders aussehen als in vergleichbaren Spielen, sondern auch für eine ganz bestimmte Atmosphäre sorgen. Düster und schmutzig soll der Look sein, keinesfalls steril oder langweilig, fordert Leveldesigner Tim Willits, der die zwischen 20 und 30 Arenen aus unzähligen verschiedenen Einzelteilen zusammensetzt. Wie bereits in den anderen Spielen von id Software gehen die Designer auch diesmal davon aus, daß die weltweite Fangemeinde geschwind für stetigen Nachschub an neuen Arenen und veränderten Spielfiguren sorgen wird. „Wir freuen uns darüber und unterstützen das natürlich“, erklärt Paul Steed. „Vielleicht veröffentlichen wir sogar zusätzliche Werkzeuge, mit denen diese Modifikationen noch einfacher werden.“



Jede einzelne Waffe erzeugt eindrucksvolle Farbeffekte. Hier ging der Schuss mit der Railgun wohl etwas daneben.



Bei voller Detailstufe sind bei einem Raketenabschuß noch lange die Rauchspuren des Geschosses zu sehen.

Simulierte Menschen im Nahkampf

Quake 3 Arena ist also ein sogenanntes Multiplayer-Spiel, bei dem

DIE SZENE UM QUAKE

Was vor Jahren im kleinen lokalen Netzwerk begann, hat sich inzwischen im Internet zu einem Treffpunkt von Spezialisten gemausert: die Quake-Gemeinde. Um einen kleinen Anhaltspunkt zu erhalten, wie vielschichtig das Phänomen *Quake* ist, bedienten wir uns der Suchmaschine Yahoo und erhielten bei der Stichwortsuche weit über 600 Verweise. Sicherlich auch ein Indiz dafür, daß es sich bei *Quake* nicht um ein x-beliebiges Spiel handelt, sondern daß hier eine Online-Comunity (Gemeinschaft) entstanden ist. Was macht nun diesen Reiz aus? *Quake 3 Arena* gibt auf diese Frage eine eindeutige Antwort: Der sportliche Wettkampf im Multiplayer-Spiel. Dementsprechend gibt es auch Spielervereinigungen – Vereine – die unter einem gemeinsamen Namen antreten, die sogenannten Clans. Entsprechend der zugrundegelegten Multiplayerform (siehe Tabelle) teilen sich die Clans wiederum auf verschiedene Spezialgebiete des Multiplayermodus auf und kämpfen dort um Ruhm und Anerkennung. Alleine in Deutschland bildete sich so aus Tausenden von Spielern eine Clan-Landschaft, die inzwischen kaum mehr zu überblicken ist.

Die verschiedenen Spielmodi:

Deathmatch (DM)

Mann gegen Mann, Waffen, Health und Schutzpanzerung müssen gesucht werden. Gezählt werden gegnerische Abschüsse.

Battleground (BG)

zwei Gruppen treten im DM-Modus gegeneinander an. Das eigene Team kann verletzt werden. Gezählt werden gegnerische Abschüsse des Teams.

Capture The Flag (CFT)

Zwei Gruppen treten im DM-Modus gegeneinander an und kämpfen um die Flagge. Gezählt wird die Anzahl der gestohlenen Flaggen.

Rocket Arena (RA)

Mann gegen Mann oder Team gegen Team. Waffen, Health und Schutzpanzerung sind von Anfang an verfügbar. Wahlweise kann man sich und dem eigenen Team keinen Schaden zufügen. Gezählt wird die Anzahl der gegnerischen Abschüsse.

Die wichtigsten deutschen Clans im Überblick:

Bezeichnung	Name	Spielmodus	Homepage
[187°]	187°Clan	CFT	www.187.plutonium.de
[EA]	Empire of Azeroth	BG	www.azeroth.org
[F!]	Fushion	BG, CTF, RA	www.planetfusion.de
[GoV]	Goverment of Violence	BG, DM	www.government-of-violence.de
[MIB]	Men in Black	BG	www.mib-clan.de
[MTW]	Mortal TeamWork	DM, BG, CTF	www.netwerk.net/MTW
[OCR]	Ocrana	BG, DM	www.ocrana.de
[POD]	Ping of Death	BG, RA	www.ping-of-death.de
[RDA]	Reiter der Apokalypse	RA	www.reiter-der-apokalypse.de
[SCS]	Strage creeping Souls	BG, DM	www.pieperx.de

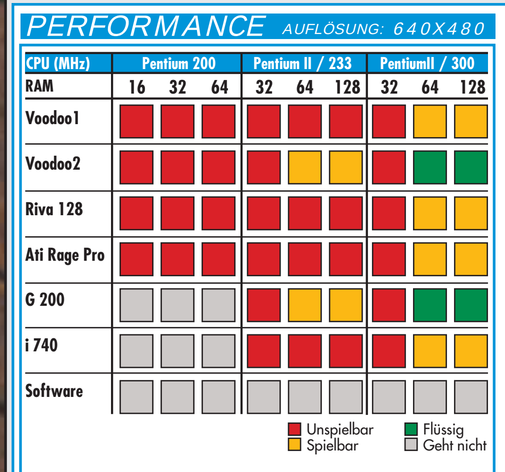


Oben: Mit der Railgun im Anschlag heißt es Warten! Links: Die Leveldesigner legten nicht nur auf die einzelnen Details besonderen Wert, sondern versuchten auch große Räume in das Gesamtbild des Levels zu integrieren.

BETA-TESTCENTER Quake 3 Test

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480



CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II / 233			PentiumII / 300		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
Voodoo2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium II/233			Pentium II /233			PentiumII / 300		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

TREIBER & BUGS

Wenn Sie sich selbst ein Bild von *Quake 3 Arena* machen möchten, so bietet sich ein Download der Testversion (www.quake3arena.com) an. Leider erteilte uns id software keine Freigabe für die Veröffentlichung von *Quake 3 Test (Q3Test)* auf CD-ROM, weshalb wir Ihnen einen Download leider nicht ersparen können. *Q3Test* gehört nicht zu den Spielen, die Sie eben mal nebenbei installieren können. Die meisten Grafikkartentreiber funktionieren nämlich nicht damit. Wenn Sie eine Karte mit einem 3dfx-Chip Ihr eigen nennen, haben Sie recht wenige Probleme. 3dfx bietet auf der Firmen-Homepage (www.3dfx.com) einen speziellen Referenztreiber für *Q3Test* zum Download an. Dieser ist nötig, da die bisherigen Treiber für 3dfx-Chips nicht für Quake 3 ausreichen. Bei den meisten Karten anderer Chiphersteller benötigen Sie GLSetup, um diese *Q3Test*-tauglich zu machen *(www.glsetup.com)*. Dieses Softwarepaket versucht, für die installierten 3D-Karten den optimalen OpenGL-Treiber zu installieren. Leider ist diese Software noch im Beta-Stadium und unterstützt noch nicht alle Chipsätze/Karten. Da GLSetup sehr viele Chips unterstützt, ist das Programm mit 23 MB leider nicht gerade klein. Während des Testcenters traten Probleme mit Treiberresten auf, die den Betrieb von *Q3Test* verhinderten. Große Unterschiede waren bei der Darstellungsqualität der verschiedenen 3D-Karten zu beobachten. Auf der Riva 128 und ATI Rage Pro bietet *Q3Test* einen traurigen Anblick. Zur Optik kann mal allgemein sagen, daß *Q3Test* stark von 32Bit-Rendering profitiert. Leider sinkt mit diesem Zugewinn an Qualität die Performance fast um die Hälfte.

TUNING

Quake 3 Test bietet unzählige Möglichkeiten des Tunings. Deshalb führen wir hier nur die wichtigsten Möglichkeiten auf. Großen Einfluß auf die Performance hat der Regler für die Texturen. Eine zu hohe Einstellung kann *Quake 3 Test* auf Ihrem Rechner völlig unspielbar machen. Eine niedrigere wird ihnen einen Großteil der Optik vorenthalten. Ein weiterer Performancegewinn wird erzielt, wenn Sie nur bilineares statt trilinearem Filtering benutzen. Besitzer von Grafikkarten mit 32Bit-Rendering sollten bei der Farbtiefe aufpassen, da „Default" hier 32 und nicht 16 Bit bedeutet. Nicht uneingeschränkt zu empfehlen ist die schnelle Einstellung für den Himmel, da dann die Portale nicht mehr darstellen, was am Zielort vor sich geht. Dies ist um so ärgerlicher, da sich mit dieser Einstellung einiges an zusätzlicher Geschwindigkeit erzielen läßt. Bei unseren Tuningtips kann man ganz pauschal sagen, daß Sie selbst entscheiden müssen, wieviel der Optik Sie bereit sind, für mehr Geschwindigkeit zu opfern. Um die Performance besser einschätzen zu können, hier die Kommandos, die Sie in der Konsole eingeben müssen, um den Framecouter aufzurufen: (Die Konsole rufen Sie mit „^" auf.)

bind "Taste" "toggle cg_drawfps"
set cg_drawfps 0

Nun können Sie den Framecounter nach Belieben ein- und ausblenden.

Mit niedrigen Vertex- und Texturendetails bietet Quake 3 Test wirklich keinen schönen Anblick mehr.

Bei maximalen Details ist Quake 3 Test eine Augenweide, verlangt aber nach reichlich Rechenpower.

das Motto „Jeder gegen Jeden" lautet – „Deathmatch" nennen das die begeisterten Quake-Jünger vielsagend. Zusätzlich gibt es eine Variante, die „Capture the Flag" genannt wird, bei der zwei Gruppen versuchen, jeweils die Flagge des Gegners aus dessen Basis zu klauen und in die eigene Festung zu bringen. So spannend diese Version des Spiels ist, so wenig steht sie im Vordergrund. id Software betont vor allem den Deathmatch-Gedanken, weswegen nur wenige Karten der fertigen Version sich mit der Fahnenmopserei beschäftigen werden. Selbst wenn Sie weder Netzwerk noch Internetzugang besitzen, ist Quake 3 Arena nicht uninteressant, denn id Software weiß sehr genau, daß Online-Spielen noch nicht so verbreitet ist, wie sich das mancher wünscht. Daher arbeitet Spezialist und BMW-M3-Fan John Cash an künstlichen Gegnern, den sogenannten Bots. Diese gewieften



Um einem gezielten Schuß so gekonnt auszuweichen, bedarf es einiger Stunden harter Übung – und auch etwas Glück.



Bei einer genauer Betrachtung dieses Charakters ist zu erkennen, daß es sich wirklich um einen Cyborg handelt.



Der realistische Rückwärtssalto beweist, daß die Programmierer ihr Augenmerk auch auf Nebensächlichkleiten richteten.

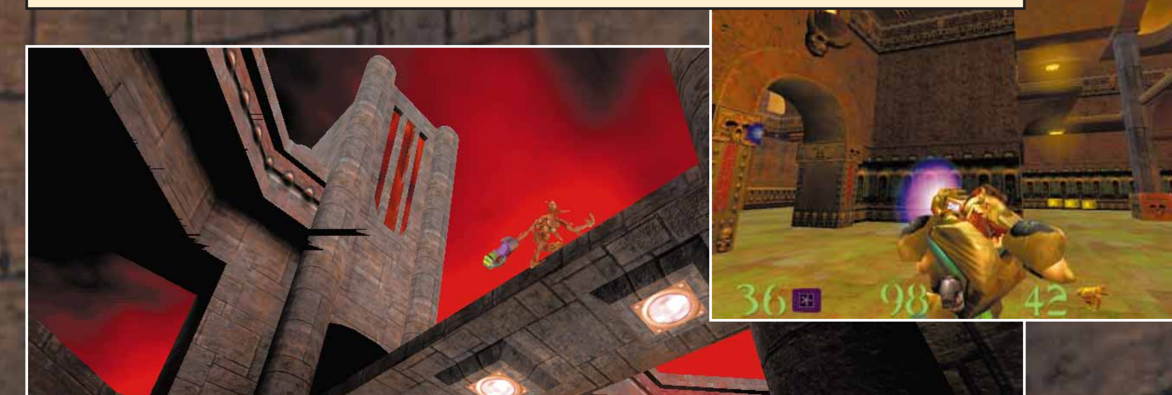
Kunstwesen sollen sich genau wie menschliche Spieler verhalten und es Ihnen so ermöglichen, ganz alleine ein „echtes" Multiplayer-Gefühl zu erhalten. Genau wie im Spiel mit richtigen Menschen wagen Sie sich in die düsteren Verliese, in denen die Bots sich und Sie ohne Rücksicht auf Verluste bekämpfen. Daß die programmierten Geschöpfe nicht wie doofe Roboter, sondern beinahe menschlich agieren, bereitete John Cash einige Monate lang größtes Kopfzerbrechen. „Es ist leicht, die Bots zu stark zu machen. Ein Bot, der nie daneben schießt, ist kein Problem. Schwierig ist nur, eine Art menschliches Fehlverhalten zu programmieren, das echt wirkt." Momentan kommt John gut voran; seine künstlichen Wesen lernen, sich selbständig in den *Quake*-Welten zurechtzufinden und ähnlich wie ein Mensch zu entscheiden, wann sie nach Munition oder einem Medikit su-

JOHN CARMACK UND DIE SCHWERTER

Überall an den Wänden des Büros von id Software im texanischen Mesquite bei Dallas hängen Schwerter. Nicht irgendwelche billigen Replikate aus Plastik, sondern echte aus Stahl. Für John Carmack sind sie nicht nur gefällige Ausstellungsstücke, sondern auch beliebte „Türöffner". Als er einst im frisch bezogenen Büro mit der Nummer 666 versehentlich eingeschlossen war, wurde ihm das Warten auf seine Befreier zu dumm. Spontan packte er eines der Schwerter, um sich wie ein wilder Krieger den Weg durch die Holztüre ins Freie zu hacken. id-Geschäftsführer Todd Hollenshead ergänzte seine Anekdote breit grinsend mit der Bemerkung, daß John noch ein zweites Mal ungeduldig zum Schwert gegriffen habe, als sich die Eingangstür nicht beim ersten Versuch öffnen wollte …



John Carmack hat gelegentlich Probleme mit Türen.

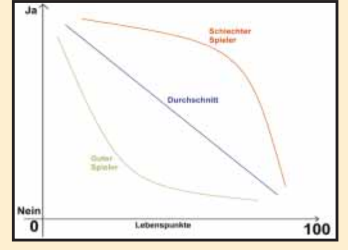




Mitte: Profis können die Architektur mit verschiedenen Höhenstufen perfekt ausreizen. Wer seinen Gegner zuerst sieht, hat die besseren Karten im Deathmatch. Rechts: Die detaillierten Spielercharaktere können ohne großen Aufwand verändert werden. Links: Die Durchschlagskraft der Waffen wird von id Software noch akribisch justiert.

SO DENKT IHR PENTIUM

Für Menschen ist die Sache scheinbar klar: Geht es mit den Lebenspunkten bergab, muß ein Medikit her. Klingt einfach, doch wie bringt man einem computergesteuerten Wesen bei, daß es menschlich agieren soll? Setzt man einfach einen bestimmten Wert, ab dem ein solcher Bot nach einem Medikit sucht, wird die Angelegenheit für den Menschen schnell durchschaubar und langweilig. Alle Spieler hören auch auf ihre Gefühle, die ihnen sagen, ob sie vielleicht auf dem Weg zum Medikit noch eine Waffe aufnehmen oder sich einem Kampf stellen sollen. Für die Kunstwesen arbeitet Programmierer John Cash deshalb an verschiedenen Programmen, von denen wir Ihnen eines anhand unseres Diagramms vorstellen, das die Suche nach Medikits illustriert. Solche Unterprogramme gibt es auch für andere Bereiche, wie die Wahl einer neuen Waffe oder das Suchen nach dem *Quake*-Symbol, die alle zusammen dafür sorgen sollen, daß die Bots sich wie Menschen verhalten.



Unser Diagramm illustriert, wie Programmierer John Cash die Künstliche Intelligenz seiner Geschöpfe justiert.

chen. Im Gegensatz zu früheren Computergegnern sollen die *Quake 3*-Bots nicht auf vorgefertigten Pfaden laufen, sondern sich den Weg abhängig von ihrem Vorhaben suchen; wie das funktioniert, erklären wir links anhand einer Skizze. Zum Zeitpunkt unseres Besuches war es kaum möglich, ein nur von den künstlichen Bots geführtes Deathmatch von einem mit menschlichen Spielern zu unterscheiden. Bis zur Veröffentlichung des Spiels (voraussichtlich im Herbst) sollen die computergesteuerten Gegner lernen, neben den Waffen und Medikits auch die verschiedenen Bonusobjekte sinnvoll zu benutzen. Für menschliche Spieler ist das einfacher: Mit dem Flug-Symbol trotzen Sie kurzzeitig den Gesetzen der Schwerkraft, machen sich mit einem anderem magischen Gegenstand für ein paar Sekunden unsichtbar oder stecken den tragbaren Teleporter ein, der ähnlich den stationären Geräten per Knopfdruck dafür sorgt, daß Sie blitzartig an eine zufällig ausgewählte Stelle im Level transportiert werden. Ob die Luft dort allerdings weniger plasmahaltig sein wird, das sei dahingestellt …

Florian Stangl

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	id Software
Release	September ´99

Vergleichbar mit

Half-Life, Jedi Knight

Force Commander

Tour de Force

Fast ein Jahr lang war das Echtzeit-Strategiespiel Force Commander in der Versenkung verschwunden, dann tauchte es plötzlich wie Phönix aus der Asche auf. Mit einer komplett neuen 3D-Engine, abgespeckter Einheitenpalette und verbesserter Spielbarkeit fordert LucasArts die Publikumslieblinge von Westwood und Blizzard heraus.

Leicht hatten die Rebellen es noch nie im Krieg der Sterne. Der militärische Übermacht des Imperiums konnten sie in den Episoden vier bis sechs nur den Einfallsreichtum ihrer Helden wie Luke Skywalker oder Han Solo entgegensetzen. Wie dominant das Imperium tatsächlich ist, dürfen Sie *in Force Commander* von LucasArts nachspielen. Als Kommandant der imperialen Streitkräfte schicken Sie den Aufständischen überlegene Waffentechnik und clevere Strategien entgegen. Allerdings nur in der ersten Hälfte des Spiels, denn im Verlauf der Schlachten beginnt Sie das schlechte Gewissen zu plagen. Schließlich laufen Sie zu den Rebellen über, verbünden sich mit Luke & Co. und trotzen den anstürmenden Verbänden von Darth Vader. Die spannende Handlung wird direkt in die Missionen umgesetzt und zusätzlich durch 14 Minuten gerenderte Videos untermalt. Um sicher zugehen, daß diesmal weder Terminverschiebungen noch radikale Änderungen im Spieldesign den Veröffentlichungstermin im Oktober sprengen, hat sich LucasArts Hilfe von Ronin Entertainment geholt, die gleich die komplette Grafik umstrickten. Wir haben im LucasArts-Stützpunkt die allerneueste Version in Ruhe probegespielt, um Sie über alle Details zu informieren.



Der aus dem zweiten Star-Wars-Film bekannte Trick der Snowspeeder mit den Stahlkabeln läßt sich auch im Spiel gegen die gepanzerten AT-ATs einsetzen.



Viele Missionen sind unterteilt: Hier müssen Sie erst die Generatoren zerstören und dann die Basis besetzen. Schön zu sehen: die Auswahlrahmen aktivierter Einheiten.

Weniger ist mehr

Episode 1 des *Krieg der Sterne* ist momentan in aller Munde, trotzdem soll die alte Trilogie nicht vergessen werden. Anders als in Spielen wie *X-Wing: Alliance* oder *TIE-Fighter* bemüht sich Projektleiter Garry M. Gaber um einen in den Filmen vernachlässigten Aspekt: den Kampf auf der Planetenoberfläche. Denn mit Ausnahme der Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth lieferten sich die Widersacher größtenteils wilde Wortduelle mit mehr oder minder geschliffenen Dialogen, anstatt mit Panzern, Gleitern und dergleichen auf einander loszugehen. Ursprünglich sollte *Force Commander* mit einem wahren Einheiten-Overkill ausgestattet werden. Über 100 verschiedene Vehikel, von denen die meisten in mühsamer Kleinarbeit ausgedacht und in das *Star Wars*-Universum eingefügt werden mußten, waren anno 1998 angedacht. Damit ist heute Schluß. Nur noch 40 Soldaten, Transporter, Panzer und andere Gefährte werden Einzug in *Force Commander* halten, was vor allem für mehr Übersicht beim Spieler sorgt. Zusätzlich hat diese Beschränkung den großen Vorteil, daß sich die verschiedenen Einheiten deutlich voneinander unterscheiden und ihre Funktionsweise klar ersichtlich ist. Vielen Kinogängern und Anhängern der Trilogie sind alte Bekannte wie AT-ATs, Speederbikes, Snowspeeder, Y-Wings oder TIE-Bomber natürlich bestens vertraut. Neue Fahrzeuge, wie der Ein-Mann-Panzer auf Beinen mit dem Kürzel AT-PT oder die Schwebegleiter der Rebellen, fügen sich nahtlos in die von George Lucas geschaffene *Star Wars*-Kultur ein. Auch bei der Gestaltung der Gebäude gaben sich die Designer alle Mühe, einen authentischen Look zu erhalten, der so ohne weiteres in die populären Zelluloid-Epen passen würde.



Neben den 24 Solospieler-Karten werden 15 spezielle Multiplayer-Levels geboten.



Einheiten auf Hügeln oder Bergen besitzen eine bessere Sicht- und Schußweite.

Brandneue 3D-Engine

Just zwei Tage vor unserem Besuch Ende Juni trudelte endlich die heißersehnte neue Grafikmaschine bei LucasArts ein. Mit den ersten Ergebnissen der hauseigenen Programmierer war man zwar nicht gerade



ODER BEI OBI-WAN

Da haben die PR-Leute von LucasArts mächtig von der Mutterfirma Lucasfilm gelernt: Ähnlich der Geheimniskrämerei vor der Veröffentlichung von *Phantom Menace* wollen die Entwickler partout nichts zum neuen Action-Adventure *Obi-Wan* rausrücken. Ein paar Informationen haben wir dennoch für Sie: *Obi-Wan* wird nicht die Handlung des Films nacherzählen, sondern nur stellenweise parallel dazu verlaufen. Da die Hauptfigur ein waschechter Jedi-Ritter ist, liegt der Schwerpunkt des Spiels auf Kämpfen mit dem Lichtsäbel, dazu kommen das Erforschen der Levels und kleinere Rätseleinlagen à la *Jedi Knight*. Die Säbelkämpfe werden im Gegensatz zum inoffiziellen Vorgänger *Jedi Knight* deutlich komplexer und abwechslungsreicher ausfallen. LucasArts lockte dafür einen ausgebildeten Martial-Arts-Experten in ein Studio, mit dessen Hilfe spezielle Bewegungen per Motion Capture eingefangen wurde. Diese Animationen überträgt man dann auf das gerenderte Modell von Obi-Wan, so daß Sie im Spiel wilde Sprünge, Salti und Schwertattacken durchführen dürfen. Sobald wir mehr zum vielversprechendsten *Star Wars*-Produkt dieses Jahres erfahren, lesen Sie natürlich in PC Games darüber. Bis dahin finden Sie die ersten Szenen aus dem Spiel sowie weitere Informationen in unserem Video-Special auf der Cover-CD.

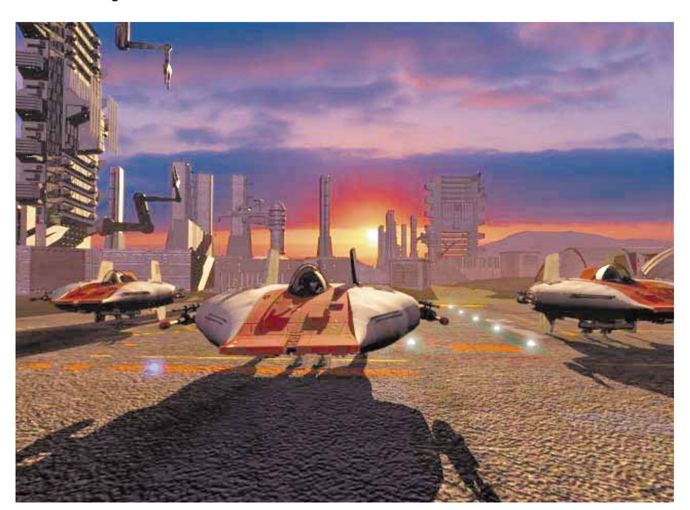
Obi-Wan bringt mit einer frischen 3D-Engine Schauplätze aus dem neuen Kinofilm und weitere Landschaften detailliert auf den Monitor.



Im Mittelpunkt stehen Kämpfe mit dem Lichtsäbel, die mit Hilfe von Motion Capturing flüssig dargestellt werden.



Mit einer 3D-Karte im Rechner wirken die Bombardements der TIE-Bomber gleich noch mal so gut. Force Commander läuft aber auch ohne 3D-Hardware.



Vor einer Mission wählen Sie in den riesigen Hangars die benötigten Einheiten aus.

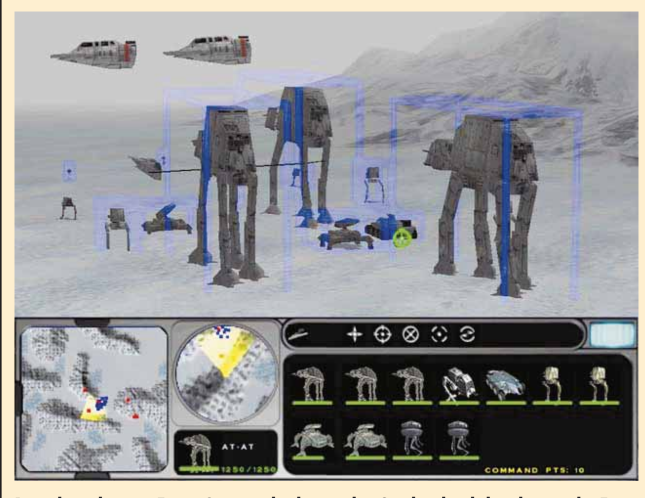
unzufrieden, doch erhofften sich Garry Gaber und sein Team mehr. Dabei vertrauten sie auf die bewährte Hilfe der kleinen Entwicklungsfirma Ronin Entertainment, in der unter anderem auch ein gewisser Edward Kilham werkelt, der zusammen mit Larry Holland (siehe Insight in dieser Ausgabe) bereits *X-Wing* den Stapellauf vereinfachte. Die frisierte Optik kann sich sehen lassen; rümpfte der eine oder andere angesichts der ruckeligen und kruden Grafik der E3-Version noch die Nase, ist heute anerkennendes Kopfnicken angesagt. Ja, so muß der *Krieg der Sterne* aussehen, dann klappt's auch mit den Käufern. Das Spiel wurde durch die Umstellung nicht nur ungleich flüssiger, sondern unterscheidet sich deutlich von der Konkurrenz. Während Titel wie *Command & Conquer: Tiberian Sun* oder *StarCraft* gleich ganz auf 3D-Optik verzichten und *Myth* oder *Warzone 2001* vor allem aus der Vogelperspektive gezockt werden, holt *Force Commander* den Spieler auf den Boden der Tatsachen zurück. Klingt hart, ist aber prima: So schwebt die Kamera im Spiel stets auf Kopfhöhe Ihrer Einheiten, was bei Gefechten für viel intensivere Eindrücke sorgt. Sie stecken mitten im Geschehen und erleben hautnah, wie sich Ihre Kameraden schlagen oder wie feindliche Stützpunkte ausgerottet werden. Natürlich ist das wenig übersichtlich, also schweben Sie auf Knopfdruck engelsgleich in die Lüfte, um von hoher Warte aus die Landschaft zu analysieren und die Truppen geschickt den Gegner angreifen zu lassen. Befehligt wird nicht durch Stimmgewalt und schroffe Kommandos, sondern vorrangig mit der Maus. Der treue Nager taugt in *Force Commander* für so gut wie alle Eventualitäten, so daß Sie die Tastatur nur in seltenen Fällen benutzen müssen. Ein paar wenige Schalter in der ausblendbaren Leiste am unteren Bildschirmrand reichen aus, um die Truppen marschieren, stoppen, patrouillieren oder angreifen zu lassen.

VERSCHLIMMBESSERT?

Bevor *Force Commander* in der Versenkung verschwand, lief Strategiefans schon das Wasser im Mund zusammen. Detaillierte Grafiken und der einmalige *Krieg der Sterne*-Bonus versprachen eine reizvolle Alternative zu *Command & Conquer* oder *StarCraft*. Seitdem hat sich eine Menge getan: Die neue Grafik holt den Spieler von der Vogelperspektive auf eine deutlich niedrigere Ebene und bringt ihn näher an das Geschehen heran. Aus den kleinen, wuseligen Einheiten wurden die aus den Filmen gewohnten, mächtigen Kolosse, an die der Spieler bildschirmfüllend heranzoomen darf. Auch spielerisch gibt es Neues, denn aus den geplanten über 100 verschiedenen Einheiten wurden die 40 besten ausgewählt. Die Bedienung unterscheidet sich ebenfalls von der aus der alten Version, die stark an den von *Command & Conquer* gesetzten Standard erinnerte. Das „neue" *Force Commander* ist einfacher zu steuern, besitzt nur wenige Schalter und kommt größtenteils ohne Tastatureinsatz aus. Das ursprünglich von Planet zu Planet unterschiedliche Gewinnen von Rohstoffen gehört gleichfalls der Vergangenheit an. Statt sich mit Bergbau oder Gaswolken beschäftigen zu müssen, erhalten Sie nun für das Erledigen von Missionszielen sogenannte Kommandopunkte, die Sie gegen Nachschub eintauschen können.



So sah Force Commander vor einem Jahr aus: Aus der Vogelperspektive sollten über 100 verschiedene Einheiten kommandiert werden.



Das überarbeitete Force Commander bringt den Spieler deutlich näher an die Einheiten und das Geschehen heran.

Versuch's mal mit Gemütlichkeit

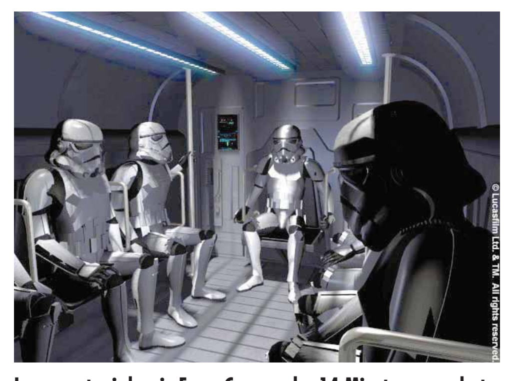
Als Westwood nach der Veröffentlichung von *C&C: Alarmstufe Rot* merkte, daß vielen Strategen das Spieltempo einfach zu hoch war, zog man sie für *Tiberian Sun* kräftig die Handbremse an. LucasArts sieht die Problematik ähnlich. „*Force Commander* ist sicher noch einen Schritt langsamer als *Command & Conquer*", beschreibt Garry Gaber das Gameplay. „Für uns ist wichtig, daß die Spieler sich als Teil des Geschehens fühlen, nah

an der Action dran sind und gleichzeitig genügend Zeit haben, sich ihre Züge zu überlegen. *Force Commander* soll kein Actionspiel sein." Wer sich an den Film *Das Imperium schlägt zurück* erinnert, wird sicher verstehen, was Garry meint. Die schwerfällig anrückenden imperialen Truppen mit ihren AT-ATs und die häufigen Schnitte zur Kommandozentrale der Rebellen auf Hoth finden Sie so ähnlich auch im Spiel. Sie erkunden die Gegend, sammeln die Einheiten an strategischen Stellen und rücken langsam vor, müssen gleichzeitig aber auch immer wieder zu den eigenen Gebäuden wechseln, um Truppen zu reparieren oder neue Kämpfer anzufordern. Und woher kommen die? Alles Gute kommt bekanntlich von oben, und so auch die Einheiten. Irgendwo im unsichtbaren Orbit um die verschiedenen Planeten kreisen Sternzerstörer und Transporter der Rebellen, vollgestopft mit feinen Waffensystemen. Mit sogenannten Kommandopunkten, die Sie für das Erreichen bestimmter Missionsziele erreichen, dürfen Sie nach oben funken und Nachschub verlangen. Ansonsten ist das Sammeln von Rohstoffen in *Force Commander* unerheblich: „Die Missionen sind auf die Story zugeschnitten, anstatt den Spieler ernten oder sammeln zu lassen", erklärt Garry.

1 Die Karte zeigt das gesamte Spielfeld von Beginn an. **2** Der Radar dreht sich mit den Bewegungen des 3D-Fensters mit. **3** Mit diesem Symbol fordern Sie Nachschub an. **4** Hier sehen Sie die gerade ausgewählten Einheiten. **5** Mit diesen Schaltern (von links nach rechts) gehen, feuern, stoppen, verteidigen oder patrouillieren Ihre Einheiten. **6** Hier werden die verfügbaren Kommandopunkte für den Nachschub angezeigt. **7** Die Einheiten werden mit der Maus angeklickt und bewegt.

Luke und die Veteranen

Obwohl Force Commander einiges an Action bietet, ist das Spiel dennoch von Strategie und Taktik geprägt. Das Verheizen von Einheiten sollte tunlichst vermieden werden, da Sie die überlebenden Truppen mit in die nächste Mission nehmen dürfen. Je erfahrener eine Einheit ist, desto besser schlägt sie sich künftig im Kampf. Zu Beginn eines Einsatzes betreten Sie einen großen Hangar an Bord eines Sternzerstörers oder eines Rebellentransporters, um aus den vorhandenen Einheiten die gewünschten auszuwählen. Zusätzlich gibt es auf den unterschiedlichen Planeten dritte Parteien wie die Sandleute oder Ewoks, die entweder für oder gegen Sie arbeiten, je nach Ihrem Verhalten. Prominente Figuren aus den Filmen wie Luke Skywalker oder Darth Vader werden ebenfalls in der einen oder anderen Missionen auftauchen. Sie dürfen eingesetzt werden, ähnlich wie zum Beispiel Tanja aus Alarmstufe Rot, doch wird ihre Funktion auf bestimmte Aufgaben beschränkt sein.



Insgesamt wird es in Force Commander 14 Minuten gerenderte Videos zu sehen geben, die zwischen den 24 Missionen die Rahmenhandlung weitererzählen.

Die Hauptfiguren von Force Commander sind weder aus den Filmen bekannt noch sind sie Jedi-Ritter, da „die Macht" keine dominierende Rolle spielen soll. Viel wichtiger sind da schon die Einflüsse der Umgebung auf die Taktik. Rauhes Gelände kann nur von Fußsoldaten überquert werden, Einheiten können nicht durch massive Felswände hindurchsehen, und Truppen auf erhöhten Positionen besitzen eine bessere Sicht- und Schußweite.

Florian Stangl ■



LucasArts hat die ursprünglich über 100 geplanten Einheiten auf 40 Truppentypen reduziert. Das Spiel selbst soll besonders einsteigerfreundlich ausfallen.



Neben bekannten Planeten wie Tatooine oder Hoth erschufen die Designer auch neue Welten mit Einheimischen, die Sie als Verbündete gewinnen können.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	LucasArts
Release	Oktober ´99

Vergleichbar mit

Myth, Warzone 2001



GTA 2

Auto-Aggression

Illegale Aktivitäten können mächtig Spaß machen. Diese gewagte These stellte das Entwicklerteam DMA Design vor gut einem Jahr mit GTA – Grand Theft Auto auf. Das Spiel um Kleinkriminelle in Amerika wurde ein absoluter Überraschungserfolg, und so legte man vor wenigen Monaten einen Missionpack nach, dem voraussichtlich im Oktober der offizielle zweite Teil der Räuberpistole folgen soll.

Das Böse ist immer und überall – getreu diesem Motto verlegte das schottische DMA-Team das kriminelle Geschehen für den zweiten Teil direkt in die unmittelbare Zukunft; an einen Schauplatz, der sich in einigen Punkten zwar vage an dem Stadtbild von Los Angeles orientiert, im Grunde aber eine fiktive Stadt darstellen soll. Auf den ersten Blick fällt die enorm verbesserte Grafik ins Auge: Gegenüber dem optisch eher spärlichen ersten Teil verfügt *GTA 2* über eine 3D-Engine und farbige Lichteffekte in Echtzeit. Am Spielprinzip dagegen hat sich nicht viel geändert. Man beginnt seine Karriere als kleiner Ganove und muß sich durch die Erfüllung diverser Aufträge und moralisch zweifelhafter Aktivitäten Respekt und Anerkennung bei den örtlichen Verbrecherbossen verschaffen. Die Karte der Stadt ist in vier große Bereiche aufgeteilt, die jeweils von einer anderen Gang beherrscht werden. Endziel bei der Bewältigung der einzelnen Bezirke ist es natürlich, sich mit den Oberhäuptern der Vereinigungen gut zu stellen oder sie sogar abzulösen.

Verbrechen zahlt sich aus

Die Aufträge reichen hierbei von Raub, Sachbeschädigung und leichter Körperverletzung bis hin zu kaltblütigem Mord. Sie müssen Pornographie über die Stadtgrenze schmuggeln, Lastwagen voller illegaler Waren zu dunklen Gestalten bringen und unliebsame Gang-Gegner niedermachen. Bei soviel krimineller Energie bleibt es nicht aus, daß irgendwann der Arm des Gesetzes auf Sie aufmerksam wird.

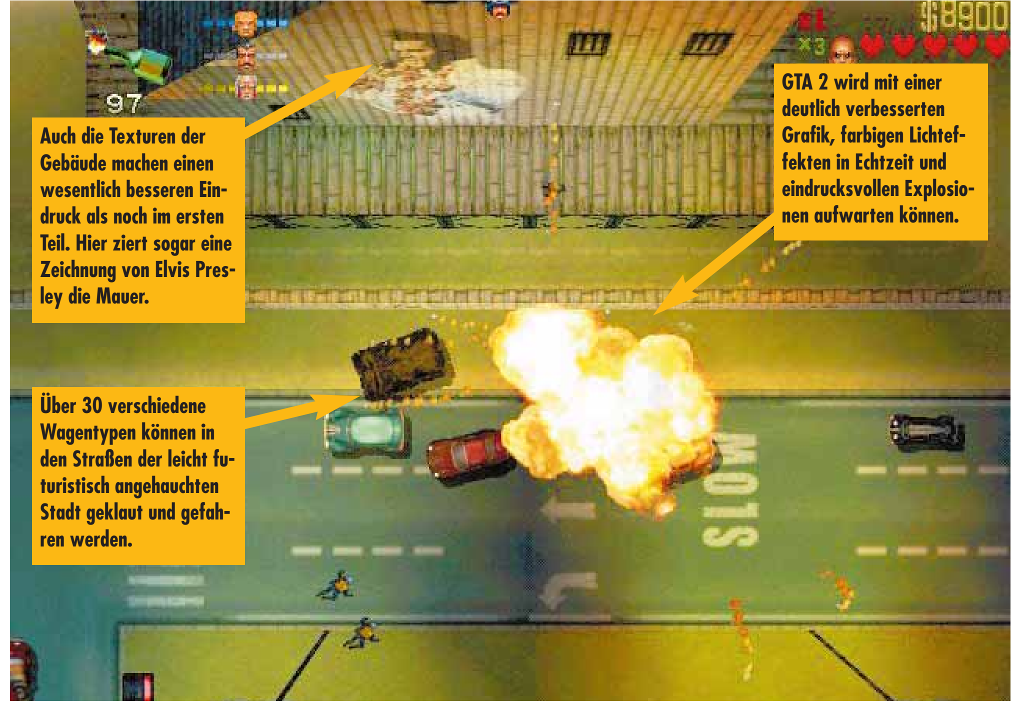


Bei Ihren kriminellen Aktivitäten werden Sie schon bald von der Polizei verfolgt, die eine deutlich bessere KI haben wird als im ersten Teil.

Die Polizei ist dieses Mal in vier Härtegrade unterteilt. Zunächst verfolgen Sie, wie im ersten Teil auch, die örtlichen Cops. Sollten diese jedoch keinen Erfolg haben, sehen Sie sich nacheinander mit Sondereinsatz-Kommandos, dem FBI und schließlich sogar der Armee konfrontiert. Um vor der Übermacht der Gesetzeshüter fliehen zu können, werden in *GTA 2* 30 verschiedene Wagen zur Verfügung stehen. Jedes dieser Vehikel können Sie sich bei Bedarf „ausleihen" und damit die Flucht ergreifen oder zum nächsten Einsatzort düsen. Um sich gegen die Angriffe feindlicher Ganoven und der Polizei zu wehren, können Sie 15 verschiedene Waffen aufsammeln und einsetzen. Ähnlich wie in *GTA* wird das Gameplay nichtlinear ablaufen. Sie entscheiden, welche Aufträge Sie annehmen und welche nicht; auch wird es für die meisten Missionen verschiedene Lösungsmöglichkeiten geben. Optisch wird das Spiel wieder den bewährten, leicht comicartigen Look verwenden, der den unbestreitbaren Gewaltfaktor ironisiert und damit ausreichend entschärft. **Andreas Sauerland** ■



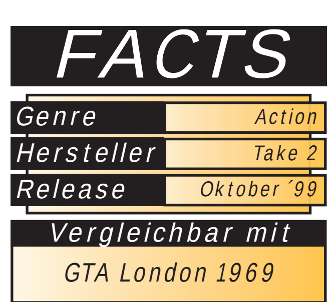
Bei der Gestaltung der zahlreichen Wagen hat man sich enorm Mühe gegeben, wie man an diesem Artwork eines Polizeiwagens sehen kann.



Auch die Texturen der Gebäude machen einen wesentlich besseren Eindruck als noch im ersten Teil. Hier ziert sogar eine Zeichnung von Elvis Presley die Mauer.

GTA 2 wird mit einer deutlich verbesserten Grafik, farbigen Lichteffekten in Echtzeit und eindrucksvollen Explosionen aufwarten können.

Über 30 verschiedene Wagentypen können in den Straßen der leicht futuristisch angehauchten Stadt geklaut und gefahren werden.



FACTS

Genre	Action
Hersteller	Take 2
Release	Oktober ´99

Vergleichbar mit
GTA London 1969



Soul Fighter

Auf eigene Faust

Wer seine Zeit bisher gerne in Hallen voller Spielautomaten verbrachte, kann sich in Zukunft sein Kleingeld sparen: Mit Soul Fighter steht im Herbst eine interessante Alternative zu den münzenfressenden Geräten an, die Fans des Genres in eine märchenhafte Fantasywelt im Mittelalter entführt und neben riesigen Welten und phantasievollen Monstern vor allem jede Menge unkomplizierter Arcade-Action verspricht.

Bei *Soul Fighter* handelt es sich um ein reinrassiges Beat 'em Up in Echtzeit-3D. Eingebettet in eine ziemlich bekloppte Fantasy-Geschichten ziehen Sie als Held oder Heldin durch die Gegend und kämpfen gegen zahlreiche Monster, um Ihr Königreich zu retten. Zu Beginn haben Sie die Möglichkeit, sich eine von drei verfügbaren Charakterklassen auszusuchen. Je nachdem, welchen Helden der Spieler wählt, läuft das Spiel merklich anders ab. Der Ritter ist besonders gut in diversen Nahkampftechniken. Die Spionin ist körperlich deutlich schwächer, dafür aber umso schneller und wendiger. Der Zauberer schließlich ist bei bewaffneten Auseinandersetzungen fast unbrauchbar; er beseitigt seine Gegner lieber mit den Kräften der Magie. In jedem Fall sind die Kampfkräfte des gewählten Helden zunächst noch recht schwach; erst im Laufe seiner Reise erweitern sich die Handlungsmöglichkeiten des Spielers, indem er neue Angriffsmanöver, Schlagarten und neue Waffen findet. *Soul Fighter* erstreckt sich über fünf abwechslungsreiche Welten, die Sie auf eigene Faust erkunden können. Um zum Ausgang des jeweiligen Abschnitts zu gelangen, müssen die Levels komplett erkundet werden. Welche Orte Sie hierbei zuerst aufsuchen, bleibt Ihnen überlassen. Das Spiel läuft nichtlinear ab, eine kleine Karte am unteren Bildschirmrand hilft Ihnen bei der Orientierung.

Spielhallen-Atmosphäre

Zu Beginn Ihres Abenteuers kämpfen Sie noch mit bloßen Fäusten gegen Ihre Gegner. Im Laufe der Zeit finden Sie dann Nah- und Fernkampfwaffen wie Schwerter und Wurfdolche und erlernen durch geschickte Kombinationen aus Hieben, Tritten und Angriffen sogenannte „Combos", die Ihrem Feind extrem hohen Schaden zufügen. Mit besagten Dolchen oder Äxten können Sie auch nach Ungeheuern werfen, die sich in größerer Entfernung befinden. Im Fernkampf wechselt das Geschehen in die Ich-Perspektive. Nun kann sich der Held zwar nicht mehr von der Stelle bewegen, mit Hilfe eines Fadenkreuzes kann aber das Ziel genau angepeilt werden. Nach der Attacke wird wieder in die Third-Person-Perspektive umgeschaltet. Insgesamt ist das Gameplay extrem arcadelastig ausgefallen, was durch die Grafik noch unterstrichen wird. Die grellen Farben, der comicartige Look der Landschaft und die phantastisch animierten Monster erinnern so stark an einschlägige Spielautomaten, daß Freunde unkomplizierter Non-Stop-Action wahrscheinlich nur noch den Münzeinwurf am Monitor vermissen werden.

Andreas Sauerland



Sowohl die Grafik als auch das unkomplizierte und temporeiche Gameplay von Soul Fighter erinnern stark an gängige Arcade-Action von Spielautomaten.



Die Monster erinnern ein wenig an Märchengestalten oder Comicfiguren.

Man kann zwischen drei verschiedenen Hauptfiguren wählen, die jeweils andere Talente im Kampf besitzen.

Um die Orientierung nicht zu verlieren, sollte man von Zeit zu Zeit einen Blick auf die integrierte Automap werfen.



Geschickte Kombinationen aus Hieben, Tritten und Angriffsmanövern (Combos) ermöglichen spektakuläre Siege.



Bei Fernwaffen wie diesem Wurfdolch wechselt der Blickwinkel automatisch in die Ich-Perspektive.

FACTS

Genre	Arcade-Action
Hersteller	Piggyback Int.
Release	August ´99



Vergleichbar mit

Virtua Fighter



Re-Volt

Klein, aber oho

Vor zehn Jahren machten funkferngesteuerte Modellautos noch jede Wohngegend unsicher. Dank neuer Lärmschutzverordnungen und wohl auch wegen ruhebedürftiger Eltern sind die schnellen Spielzeuge immer seltener zu sehen. Mit Re-Volt dämpft Acclaim die Entzugserscheinungen.



Die Westernstadt gehört mit vielen Sackgassen und einer extrem unübersichtlichen Streckenführung zu den anspruchsvolleren Kursen in Re-Volt.

Kaum zu glauben, aber wahr: Mit der Simulation ferngesteuerter 2-Kanal-Spielzeugautos gelangt erstmals seit etlichen Jahren eine wirklich innovative Spielidee auf den Markt der Rennspiele. Im Prinzip handelt es sich auch bei *Re-Volt* nur um eines der unzähligen Programme, bei denen es nicht nur um das Fahren, sondern auch um das Zielen geht. Die Besonderheit der Software liegt in der Unvollkommenheit der Fahrzeuge, die perfekt nachgebildet werden. Obwohl funkferngesteuerte Autos ein ähnliches Verhältnis von Motorleistung und Gewicht aufweisen wie Formel-1-Boliden, verfügen die Modellfahrzeuge nur in Ausnahmefällen über Stoßdämpfer oder andere sicherheitsrelevante Fahrwerkteile. Entsprechend unfreundlich reagieren sie auf hektische Lenkbewegungen und Fahrbahnunebenheiten, durch die grundsätzlich zu hohen Kurvengeschwindigkeiten gerät das Auto ständig ins Schleudern. Acclaim plant, insgesamt 40 Fahrzeuge nachzubilden. Elektrisch angetriebene Buggys werden ebenso zu finden sein wie Rennfahrzeuge und Stuntcars mit Verbrennungsmotor oder Blechfahrzeuge mit Federantrieb. Zum Einsatz kommen die Wagen dort, wo es in der Realität nicht möglich ist: beispielsweise im Wohngebiet, im Einkaufszentrum und im Museum. Jeder dieser Veranstaltungsorte wurde mit zahlreichen Details zum Leben erweckt. In den Vorgärten drehen sich Sprinkleranlagen, die Alarmanlage des Museums ist mit Lichtschranken ausgestattet, im Spielwarengeschäft stehen interaktive Musikinstrumente. Die verbesserte Grafikengine von *Turok 2* kann hier zeigen, welche optischen Genüsse auch ohne überdrehte 3D-Spezialeffekte möglich sind. Jede Landschaft hat ihre eigenen Streckenbeläge, die das Fahrverhalten der Autos gravierend beeinflussen. Während auf Asphalt jedes Fahrzeug beherrschbar ist, erfordert das Fahren auf polierten Steinplatten oder Teppichböden viel Feingefühl. Um *Re-Volt* auch langfristig interessant zu machen, plant Acclaim den Einsatz von Waffen. Mit Ölspritzern, Wasserballons und zielsuchenden Raketen werden der Spieler und sein Computergegner sich gegenseitig das Leben schwer machen können. Vor allem im Multiplayermodus bringt der Einsatz der Waffen zusätzlichen Spielspaß: Selten zuvor konnte die Alphaversion eines Rennspiels die PC-Games-Redaktion tagelang von der Arbeit abhalten.

Harald Wagner ■



Eine Halfpipe dient dem Training. Hier werden Autos und Strecken freigeschaltet.



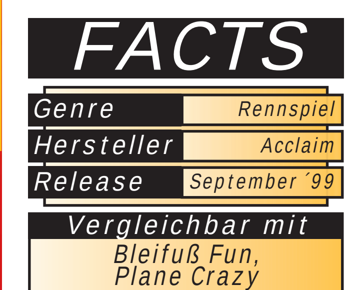
Eines der insgesamt 40 Fahrzeuge kann auch auf dem Rücken fahren.



Das aktuelle Power-Up muß verwendet werden. Unerwünschte Waffen einfach abzulegen, ist nicht möglich.

Je stärker sich die Umgebung im Boden spiegelt, desto glatter ist der Fahrbahnbelag. Auf dem polierten Parkett führt jeder Fahrfehler zum Schleudern des Wagens.

Power-Ups finden sich meist an schwer erreichbaren Stellen. Der Fahrer wird bei Kontakt zufallsgesteuert mit einer von rund zehn verschiedenen Waffen oder einer Turbo-Funktion versorgt.



FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Acclaim
Release	September ´99

Vergleichbar mit
Bleifuß Fun,
Plane Crazy

Anstoss 3

Nachwuchsför

Ascaron bleibt am Ball: Mit Anstoss 3 will die Gütersloher Mannschaft beweisen, daß das Ende der (Eck-)Fahnenstange im Fußballmanager-Gewerbe noch längst nicht erreicht ist. Eine „echte" Simulation von Partien und konkurrenzlose 3D-Spielszenen sollen den Platz an der Tabellenspitze sichern.

Derweil sich die Bundesliga-Spieler im Jahresurlaub die Sonne auf den Pelz brennen lassen, darf sich die *Anstoss 3*-Crew keine Sommerpause erlauben: In den Büros in der Gütersloher Dieselstraße wird mit Hochdruck konzeptioniert, programmiert, gerendert und getestet. Schließlich soll die dritte Auflage des derzeit beliebtesten Fußballmanagers noch in diesem Jahr in die Regale kommen. Ernsthafte Konkurrenz für *Anstoss 3* gibt es so gut wie keine, denn selbst die erzverfeindete *Bundesliga Manager*-Serie wird erst im kommenden Jahrtausend fortgesetzt und *Bundesliga 2000* (die mit der DFB-Lizenz) von EA Sports wird nach bisher vorliegenden Informationen nicht die Klasse des Tabellenführenden erreichen. PC Games hatte die exklusive Gelegenheit, Spieldesigner Gerald Köhler und seinem Team über die Schulter zu schauen. Als im vergangenen Jahr mit den Arbeiten an *Anstoss 3* begonnen wurde, stand das Team noch vor einem



„Etwa 40% aller Anstoss 2-Spieler haben sich wieder ein Büro gewünscht – trotz der schnelleren Steuerung über die Menüleiste. Deshalb gibt es jetzt optional wieder Büros."
Gerald Köhler, Spieldesigner



„Weil die ulkigen Animationen der Verhandlungspartner bei Transfergesprächen so gut angekommen sind, haben wir sie diesmal sogar ausgebaut. Die Morphing-Oma ist neu und erfüllt gelegentlich die Rolle des Managers bei Jugendspielern. Sie ist nicht zu unterschätzen, da sie versucht, ihrem Enkel einen möglichst guten Vertrag zu verschaffen."
Christoph Werner, Chefgrafiker

derung

ernsthaften Problem: Auf der einen Seite gibt es viele tausend *Anstoss 2*-Fans, denen es gar nicht komplex genug zugehen kann. Die sich jeden Spieltag in epischer Bandbreite „reinziehen". Die sich stundenlang in abenteuerlichen Aufstellungen verlieren können. Gleich ordnerweise kamen Vorschläge für zusätzliche Features – und das, obwohl *Anstoss 2* ohnehin schon weit über das Genreübliche hinausging. Auf der anderen Seite regt sich bei Ein- und Umsteigern Unmut, daß die Übersichtlichkeit in diesem Genre nachläßt; Neulinge würden förmlich erschlagen von der Vielfalt der Möglichkeiten. „Bitte macht das Spiel nicht zu kompliziert!" – fast schon flehentlich waren die Wünsche aus diesem Lager.

Belohnungen für Ausdauer-Sportler

„Viele Leute haben mittlerweile Angst, daß *Anstoss 3* so viele Features hat, daß es zumindest zu mehreren vor einem Rechner nicht mehr spielbar ist", berichtet der Projektleiter. „Diese Sorge ist aber unbegründet. Wir haben ganz bewußt viel Arbeit in die langfristigen Dinge gesteckt, die das Tagesgeschäft nicht unbedingt aufhalten, zum Beispiel in das Vereinsgelände, in die Intelligenz der Computervereine, in einen verbesserten Transfermarkt, in eine neue Trainingslogik, in mehr Länder und vieles mehr." Da man keine der vielen Funktionen entfernen wollte, mußte Gelegenheitsspielern der Einstieg ins Programm erleichtert werden. „Wir haben zunächst einmal versucht, die Vorbereitung leichter verständlich zu machen, d. h. viel zu automatisieren, insbesondere im Finanzteil. Man braucht jetzt nur noch ganz wenige Klicks bis zum ersten Spieltag. Im Spiel haben wir an vielen Stellen etwas für die Einsteiger getan, zum Beispiel klare Textbuttons statt graphischer Icons verwendet. Einige Features lassen sich auch einfach ignorieren. Ein Spieler kann bei *Anstoss 3* auch ohne Schwarze Kasse, Doping und Aktienhandel Erfolg haben." Der Kenner sieht's sofort: Den Ball völlig neu erfunden hat Ascaron nicht. *Anstoss 3* basiert auf *Anstoss 2 Gold* und bringt die zuletzt durch Updates und Zusatz-CDs etwas ausgeuferte Iconflut wieder in Form. Die Oberfläche präsentiert sich moderner, aufgeräumter und übersichtlicher denn je. Anstelle der langwierigen Suche in einer umfangreichen Hilfe-Datei hat Ascaron jetzt eine Hilfefunktion eingebaut, die individuell auf jeden einzelnen Bildschirm eingeht. Auch hinter den Kulissen hat sich einiges getan: „Das Spiel selbst wird viel spannender und realistischer sein", verspricht Gerald Köhler. „Man wird die Eigenschaften der Spieler besser erkennen können, außerdem wird es viele Möglichkeiten zum Eingreifen während des Spielablaufs geben. Auch der langfristige Spielspaß liegt uns am Herzen. Wir hatten zum Beispiel einen Spieler, der bis zur Saison 2171 vorgedrungen war. Daraus folgt für uns die Problemstellung: Was können wir diesem Spieler dann noch Neues bieten?" Die Antwort: Regeländerungen (zum Beispiel 20 statt 18 Erstligavereine), Belohnungen in Form von Orden und neue Features, die man erst nach sehr vielen gespielten Saisons zu Gesicht bekommt.



Zufahrtsstraßen, Spielplätze, Würstchenbuden, Präsidentenpaläste: Wenn's das Budget erlaubt, darf der Klubmanager die Infrastruktur des Vereinsgeländes verbessern.

„Das Training ist bereits komplett überarbeitet. Die Konsequenzen der Übungseinheiten sind erheblich transparenter, d. h. man kann unmittelbar verfolgen, welche Auswirkungen diese haben."
Gerald Köhler, Spieldesigner

Wenn's in der Ehe kriselt...

20.000 Spieler mit mehr als einer Million Eigenschaften – natürlich wirkt so ein Verpackungsaufdruck äußerst beeindruckend. Doch im Endeffekt kommt es darauf an, daß

„Aus solchen 3D-Bauteilen entsteht eine Sportarena nach Maß, die der Spieler anschließend aus allen denkbaren Perspektiven begutachten darf."
Christoph Werner, Chefgrafiker









„Jeder Anstoss-2-Spieler wird sich auch bei Anstoss 3 sofort zurechtfinden. Die Icons werden zum Teil durch selbsterklärende Textbuttons ersetzt.“
Gerald Köhler, Spieldesigner

diese Attribute auch wirklich die Leistung eines Spielers oder einer Mannschaft beeinflussen. „Bei *Anstoss* gibt es keine Einstellmöglichkeiten, die sich nicht auch tatsächlich auswirken“, stellt Spieldesigner Köhler klar. Für jeden Spieler Ihres Teams werden eine Fülle von Informationen verwaltet, die *Anstoss 3* noch realistischer als bisher machen sollen. Die Simulation berücksichtigt sogar, wenn der Haussegen bei einem Kicker schiefhängt, ob er zuweilen dem Alkohol zuspricht oder ob Sie den Spieler während des Trainingslageraufenthalts versehentlich mit seinem Todfeind in ein Zimmer gesteckt haben. Daß die Spielerinfos Ihres eigenen Kaders mehr als vier Bildschirmseiten umfassen, liegt an mehr als 200 Attributen, darunter allein 16 Spielereigenschaften (Führungsperson, Schwalbenkönig etc.). „Auf eine genauere Unterteilung haben wir verzichtet, da sonst die Spielerinfo wie eine Tabellenkalkulation aussieht und man völlig den Überblick verliert. Das nervt mich persönlich bei ganz vielen Fußballmanagern total“, meint Gerald Köhler. Viele Spieler hatten sich zudem gewünscht, daß die bisherigen Stationen und Erfolge der Spieler mitprotokolliert werden – genau das wird's in *Anstoss 3* geben.

Andere Länder, andere Ligen

Europa- und Weltmeisterschaften samt Qualifikationsspielen finden wie in der Realität parallel zu den Spielen der Landesligen statt. Wer möchte, darf sich selbst um die Nationalmannschaft kümmern, Spieler ins Team berufen, aufstellen und trainieren sowie an Freundschaftsspielen teilnehmen. Nachdem die *Anstoss*-Serie auch in Österreich und in der Schweiz viele Fans hat, ist es für Ascaron eine Selbstverständlichkeit, daß die Ligen der beiden Alpenländer enthalten sind. Darüber hinaus werden auch die Niederlande, Schottland, Portugal und die Türkei serienmäßig eingebaut. Ihr Lieblingsland ist nicht dabei? Macht nichts, denn mit Hilfe des Editors läßt sich jede andere Liga im Handumdrehen zusammenbasteln, inklusive aller Auf- und Abstiegsregeln sowie Pokalwettbewerbe. Auf vielfachen Wunsch wird England um eine 4. Liga, Italien und Spanien jeweils um die zweiten Ligen ergänzt. Damit die Bundesliga nicht nach zwanzig gespielten Saisons aus lauter Oberligisten besteht und sich Vereine wie der FC Bayern, Dortmund oder Leverkusen in der Regionalliga herumtreiben, haben die Entwickler stark darauf geachtet, daß die längerfristige Entwicklung stimmig ist. Große, finanzkräftige Klubs sind also wesentlich konstanter als Provinzklubs, die mit Hängen, Würgen und ganz viel Glück den Aufstieg geschafft haben. Je mehr Saisons Sie am Ball bleiben, desto mehr Vereine gehen nach dem Vorbild von Juventus Turin und Manchester United an die Börse. Wenn Ihr Bildschirm-Klub die Voraussetzungen für die Umwandlung in eine Aktiengesellschaft erfüllt, steht beispielsweise einer FC Bayern AG nichts mehr im Wege. Auf diese Weise fließen Millionen in die Vereinskasse, was beispielsweise in teure Spieler oder neue Stadien investiert werden kann. In *Anstoss 3* können Sie auch mit den Aktien bereits bestehender Vereins-AGs spekulieren; bei deren Hauptversammlungen hätten Sie als Aktionär ein gehöriges Wörtchen mitzureden.

„Schluß mit ‚gestellten', vorgefertigten Spielszenen! Ab sofort wird jeder Paß, jeder Abwehrfehler, jede Torwartparade genauestens aufgrund der Spielerwerte kalkuliert und von der Anstoss-3-Engine live übertragen“
Henrik Nordhaus, Chefprogrammierer

Anstoss 2



Anstoss 3

Glaub keiner Statistik

„Etwa 30% aller Spieler, die uns Ideen zugeschickt haben, wollten unbedingt auch Gebäude um das Stadion herumbauen. Uns blieb also gar nichts anderes übrig“, begründet Gerald Köhler grinsend die Tatsache, daß Sie das Vereinsgelände künftig nach Ihren Vorstellungen gestalten können – ein Bereich, der anders als bei Software 2000s *Bundesliga Manager*-Serie bislang stark vernachlässigt wurde. „Man kann sich da ein richtiges kleines Imperium aufbauen. Da das teuerste Projekt mehrere Milliarden DM kostet, werden die *Anstoss*-Fans wirklich lange spielen müssen, bis sie alles gesehen haben.“ Natürlich dürfen Sie auch Ihr 3D-Stadion wie in einem Baukasten aus einer großen Auswahl an Komponenten zusammensetzen – komplett mit Ehrenlogen, Flutlichtmasten, „Schiebedächern“, Anzeigetafeln und natürlich Tribünen in allen Größen und Ausführungen. Um das Stadion herum errichten Sie Jugendinternate, Vereinsheime, Reha-Kliniken, Parkplätze, Restaurants, Parkanlagen, Fanshops, Imbißstände und vieles mehr. Wer geglaubt hatte, daß es zum gewaltigen *Anstoss 2*-Statistikteil keine Steigerung mehr gibt, irrt sich gewaltig: „Wir planen derzeit etwa 70 neue Statistiken. Wer sich den Supercomputer HAL 8000 anschafft, kann sich also über mehr als 200 verschiedene Tabellen und Auswertungen freuen“, erläutert Gerald Köhler. Außerdem bekommen Sie bereits während der Partie einen Info-Service geboten, wie man ihn sonst nur aus der TV-Berichterstattung kennt. Beispielsweise wird genauestens aufgeschlüsselt, wer wann welchen Zweikampf gegen wen gewonnen oder verloren hat, wer wann einen Schuß aufs Tor abgegeben hat und wie viele Ballkontakte jeder Kicker hatte.

3D-Spielszenen

Die 3D-Spielsequenzen eines *Anstoss 2* waren zwar nett anzuschauen, hatten aber einen entscheidenden Nachteil: Weil es sich um vorgefertigte Szenen handelte, konnte der Trainer am Spiel-



feldrand daraus nur wenige handfeste Rückschlüsse auf die tatsächlichen Leistungen seiner Schützlinge ziehen. Weil nun wirklich jede Sekunde unter Berücksichtigung aller Spieler- und Mannschaftswerte berechnet wird, können Sie bei Bedarf sofort eingreifen, etwa durch eine rechtzeitige Auswechslung oder durch eine Standpauke während der Halbzeitpause. Die Fans von *Bundesliga Manager, Anstoss 2, Kurt* & Co. fragen sich indes: Woran hat es gelegen, daß Fußballmanager bis vor kurzem auf „gestellte" Spielszenen zurückgegriffen haben? „Eine Simulation zu programmieren ist schon eine ziemlich schwierige Sache. Man benötigt ganz schön lange, bis das richtig nach Fußball aussieht", erklärt Gerald Köhler. „Außerdem wird sehr viel Rechenpower benötigt, die auch erst in den letzten Jahren zur Verfügung steht. Besonders problematisch ist es, daß es in Managerspielen sehr viel mehr Spielereigenschaften gibt als in Actionspielen". Bei *Anstoss 1* enorm gut angekommen, bei *Anstoss 2* wegen des hübscher anzusehenden 3D-Modus herausgenommen: der Textmodus, der Torszenen mit Sprüchen wie im Radio („Basler hat sich das Leder an der Eckfahne zurechtgelegt ... er läuft an ... Matthäus verlängert per Kopf zu Linke ... der nimmt den Ball volley ... und läßt Torhüter Lehmann keine Chance") kommentiert. Vor allem Besitzer älterer Rechner werden sich über diese spannende Alternative zu den 3D-Torszenen freuen. Wer allerdings eine Direct3D-fähige Grafikkarte in seinen PC geschraubt hat, wird mit fußballerischen Highlights in FIFA-Qualität verwöhnt. Für die Spielszenen ist eine 3D-Engine verantwortlich, die aus Ascarons Erfahrungen mit der Motorrad-Simulation *GP 500* entstanden ist und für *Anstoss 3* nochmals mächtig aufgebohrt wurde. Damit die Bewegungen der 3D-Figuren möglichst realistisch aussehen, hat Ascaron in einem englischen Studio tagelang einen verkabelten Kicker nach Bällen hechten, grätschen, foulen, fausten, jubeln und passen lassen. Mit diesen Daten wurden schließlich mehr als 300 Render-Animationen produziert.

Nichts ist unmöglich

Die Resultate und Spielverläufe des Champions-League-Finales oder der letzte Bundesliga-Spieltag haben gezeigt: Im Fußball ist nichts unmöglich. „Das waren nun wirklich extreme Situationen, die aber bei allen Spielen aus der *Anstoss*-Reihe ebenfalls auftreten können", betont Spieldesigner Köhler. „Unsere Kunden schreiben uns immer wieder verblüffende Berichte, was da so alles passiert. Manche Spieler glauben nach einer Weile sogar, der Computer hätte ein Mikrofon und würde verstehen, was sie sagen, und könne sogar ihre Angst vor dem Ausgleich spüren. Wir wissen auch von einigen Spielern, daß sie zum Beispiel die Resultate bei wichtigen Spielen auf ihren Bildschirmen abdecken, weil sie glauben, daß ihnen das Glück brächte." Natürlich wird man *Anstoss 3* auch weiterhin zu mehreren an einem PC spielen können; darüber hinaus plant Ascaron einen Netzwerkmodus für bis zu vier Spieler. Die Vorgänge lassen sich sehr stark automatisieren. Das erklärte Ziel von Gerald Köhler: „Eine Saison an einem Abend – auch mit mehreren Spielern."

Petra Maueröder

„Anstoss 3 sieht zwar Anstoss 2 recht ähnlich, doch die Unterschiede sind noch größer als zwischen Anstoss 1 und Anstoss 2."
Gerald Köhler, Spieldesigner





Realistische Animationen dank Motion Capturing: Spieldesigner Gerald Köhler assistiert einem verkabelten „Torhüter-Stuntman", der nach dem Ball hechtet.

FACTS

Genre	WiSim
Hersteller	Ascaron
Release	November ´99



Vergleichbar mit
Anstoss 2, Bundesliga Manager 98

Diablo 2

Höllisch gut

Tief in den finsteren Gewölben seines Reichs brütet der Erzbösewicht Diablo über seiner Rückkehr. Tatkräftige Unterstützung erhält er von Blizzard, die gerade mit Feuereifer dabei sind, dem wohl heißesten Rollenspiel des Jahres den Feinschliff zu verpassen. Wir geben Ihnen die letzten Infos vor dem Release.

Es gibt keine dunklen Gewitterwolken über dem Blizzard-Firmensitz, kein Schwefelgeruch belästigt das Riechorgan, und die gläserne Eingangstüre hat mit der erwarteten Pforte zur Hölle auch nicht viel zu tun. Das unscheinbare Äußere kann aber nicht über die Tatsache hinwegtäuschen, daß dort eines der sehnlichst erwarteten Spiele des Jahres unaufhaltsam seiner Veröffentlichung entgegeneilt. Im Herbst wird es wieder heiß hergehen, wenn Hunderttausende von Helden sich über und unter der Erde mit den widerlichen Heerscharen von *Diablo* prügeln und sich im Internet gegenseitig an die Plattenrü-



1 Der Detailreichtum der Landschaften und Gebäude übertrifft jedes vergleichbare Rollenspiel. **2** Betritt der Spieler ein Gebäude, wird das Dach transparent. **3** Gespräche mit den Stadtbewohnern führen oft zu neuen, lukrativen Aufträgen. **4** An vielen kleinen Ständen können Sie die Ausrüstung aufstocken. **5** Jede der vier Städte ist von riesigen, oberirdischen Landstrichen umgeben. **6** Die Zaubersprüche werden mit 3D-Grafikkarten optisch deutlich aufgewertet. **7** Der Mehrspielermodus im Battle.Net wird auf acht Teilnehmer ausgeweitet. **8** Die Größenunterschiede zwischen den Spielfiguren und den Gegnern sind teils immens.



Jede der fünf Spielfiguren besitzt 30 verschiedene Fähigkeiten und Zaubersprüche, die ein wiederholtes Durchspielen von Diablo 2 interessant gestalten sollen.



Größer, detaillierter und abwechslungsreicher als der Vorgänger soll Diablo 2 werden. Die ersten drei der vier Akte sind bereits fertig, jetzt fehlt noch das Finale.

Alle Spezialeffekte wie diese Schockwelle wurden komplett neu erarbeitet.

stung wollen. *Diablo 2* ist kein simpler Nachfolger der erfolgreichen Mischung aus Rollenspiel und Action, sondern eine überragende Weiterentwicklung. Fünf verschiedene Heldenklassen anstatt derer drei im Vorgänger, vier riesige Städte mit lebendigen Bewohnern, ein erweiterter Battle.Net-Modus und viele neue Waffen sowie Zaubersprüche werden auch Veteranen überraschen.

Am eigentlichen Spielprinzip halten die Mannen um Produzent Bill Roper dagegen fest: In der Rolle eines Barbaren, Paladins, Nekromanten sowie von Amazone oder Zauberin erforschen Sie die riesigen Welten und meucheln vor allem unzählige garstige Kreaturen mit Schwertern, Äxten, Keulen oder verheerenden Zaubersprüchen. Einzelne Aufträge, die sogenannten Quests, und Gespräche mit den Bewohnern der Städte sorgen für die nötige Rahmenhandlung, damit *Diablo 2* nicht zur reinen Monstermetzelei verkommt. Gesteuert wird größtenteils mit der Maus, doch dürfen Sie verschiedene Tasten belegen, um in den teils hektischen Gefechten schneller einen Heiltrank schlucken oder ein kaputtes Schwert wechseln zu können. Am eigentlichen Kampfverlauf hat sich nichts geändert, da Sie weiterhin wild mit dem Mauszeiger auf die Unholde klicken, um sie zu verprügeln. Schön ist, daß unser Held angesichts einer Übermacht das Hasenpanier ergreifen und laufen darf – geht es mit der Ausdauer zu Ende, beginnt er automatisch wieder, gemütlich zu gehen. Eine der wenigen technischen Neuerungen ist die Unterstützung von 3D-Grafikkarten, mit denen die Lichteffekte von Zaubersprüchen deutlich verbessert werden. Doch auch ohne spezielle Hardware sieht *Diablo 2* äußerst edel aus, denn alle Gebäude sind viel geräumiger geworden, die Texturen deutlich detaillierter und das Aussehen der Levels erfrischend abwechslungsreich.

Florian Stangl ■

LANG, LÄNGER, DIABLO 2

Diablo 2 wird riesig – behauptet zumindest Produzent Bill Roper: „Wenn jemand *Diablo* 170 Stunden gespielt hat, dann wird er *Diablo 2* 1.700 Stunden spielen! Es wird die Spieler einfach umhauen, wenn Sie merken, wie viele Dinge es zu tun gibt." Damit das keinesfalls langweilig wird, generiert das Spiel alle Missionen per Zufallsgenerator, bietet 30 verschiedene Spezialfähigkeiten und Zaubersprüche pro Figur und etliche „unique items", also seltene Waffen oder Rüstungen, mit denen Sie sich das Leben deutlich erleichtern können.

DRAMA IN VIER AKTEN

Diablo 2 ist in vier Akte eingeteilt, von denen jeder einzelne mindestens so groß sein soll wie das komplette *Diablo*! Die vier Szenarien unterscheiden sich optisch deutlich voneinander:

Akt 1: Ähnlich der Stadt Tristram des Vorgängers erinnert die Umgebung an einen mittelalterlichen, irischen Landstrich.

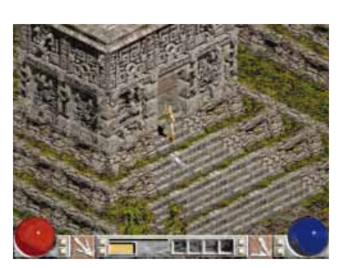
Akt 2: Hier herrschen arabische und ägyptische Einflüsse vor, wie man sie aus Filmen wie *Stargate* kennt.

Akt 3: Ähnlich dem südamerikanischen Dschungel stoßen Sie hier auf geheimnisvolle Tempel, die an antike Maya-Anlagen erinnern.

Akt 4: Das Aussehen dieses Levels ist noch streng geheim, doch wird Diablo sicher nicht in Schloß Neuschwanstein auf Sie warten.



Die Spielfiguren wurden kleiner, um dem Spieler zu vermitteln, wie allein er ist ...



Die Levels werden bis auf wenige Stellen immer wieder neu zusammengesetzt.



Might & Magic VII

Rückkehr nach

Die Entwickler bei New World Computing scheinen wirklich nie zu schlafen. Kaum ein Jahr nach Mandate Of Heaven veröffentlichen sie mit Blood And Honour den mittlerweile siebten Teil der wahrscheinlich erfolgreichsten Rollenspiel-Reihe aller Zeiten. Während die Fans der Serie schon sehnsüchtig auf den neuesten Teil der Saga um Erathia warten, hat man sich einige interessante Neuerungen ausgedacht, die das Spiel sowohl einsteigerfreundlicher als auch fordender machen sollen.

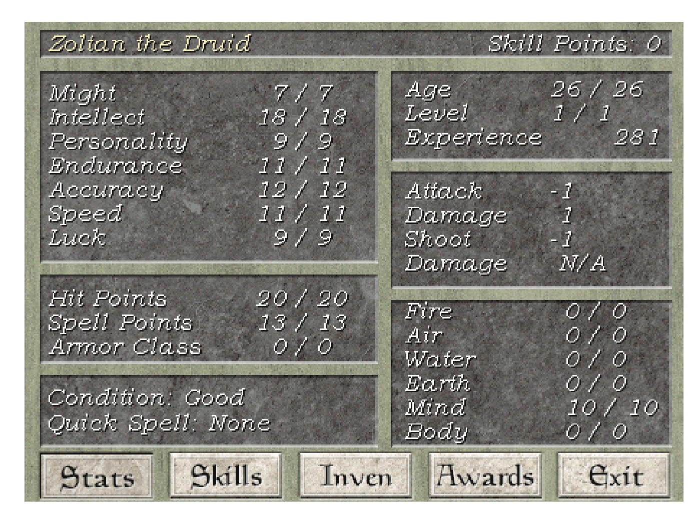


Das Intro gehört leider schon zu den optischen Höhepunkten des Spiels.

Hauptkritikpunkt bei allen *Might & Magic*-Teilen ist seit jeher die unzeitgemäße Optik. Bei *Blood And Honour* sollte dieser Mangel durch Unterstützung von 3D-Beschleunigern beseitigt werden, was jedoch nur teilweise gelungen ist. Trotz etwas runder wirkenden Figuren und einiger schöner Lichteffekte bei den verschiedenen Zaubersprüchen wirkt zumindest der grafische Aspekt mittlerweile hoffnungslos veraltet. Doch was für die meisten Rollenspiel-Fans wirklich zählt, ist nicht Hochglanzoptik, sondern komplexes Gameplay, packende Kämpfe und eine interessante Story – und in diesen Punkten hatte die Serie seit jeher die Nase vorn.

Might and Magic VII wird 26 neue Monsterarten enthalten, die der Heldengruppe das Leben schwermachen.

Erathia



Auf den Status-Bildschirm läßt sich jederzeit zugreifen. Hier kann man alle aktuellen Atrributwerte des jeweils gewählten Gruppenmitglieds einsehen.

Gruppendynamik

Sie beginnen das Spiel wie gewohnt, indem Sie Ihre Party zusammenstellen. Die Gruppe besteht aus vier Mitgliedern, die verschiedenen Klassen zugeordnet werden sollten. Neben schon bekannten Charakteren wie Krieger, Zauberer oder Paladin stehen auch neue Klassen wie der Dieb oder der Mönch zur Verfügung. Diesen ordnet man dann Eigenschaftswerte zu, die später im Spiel die Kampf- und Magie-Fähigkeiten der Mitstreiter entscheidend beeinflussen werden. Es ist also zweckmäßig, dem Kämpfer ein paar Stärkepunkte mehr zu spendieren oder einen Magier besonders intelligent zu machen. Für die ideale Zusammenstellung seines Teams sollte man sich ausreichend Zeit nehmen. Anders als in leichtgewichtigen Rollenspielen wie *Diablo* oder *Fallout* kann sich hier eine unglückliche Kombination von Charakteren im späteren Spielverlauf äußerst negativ auswirken. Die Geschichte von *Blood And Honour* beginnt auf Emerald Island, einer kleinen Insel in Erathia, auf der die Gruppe an einem Wettbewerb teilnehmen will. Zu gewinnen gibt es im besten Fall eine eigene kleine Grafschaft. Am allseits beliebten und bewährten Spielprinzip der Vorgänger hat sich auch im siebten Teil nichts geändert. Sie bewegen Ihre Party mit dem Keyboard durch die Gegend und versuchen, durch Kämpfe mit den in rauhen Mengen auftauchenden Monstern Erfahrungspunkte zu sammeln, die sich dann früher oder später auch auf die Attribute der einzelnen Figuren auswirken. Schon auf Emerald Isle treffen Sie zahlreiche Dorfbewohner, die Sie mit verschiedenen kleineren Aufträgen versorgen. Diese zu erfüllen, bringt nicht nur weitere Erfahrungspunkte, sondern in den meisten Fällen auch eine Menge Geld, das die Gruppe dann in den Kauf besserer Rüstung oder Waffen investieren kann. Über 100 solcher Mini-Missionen kann man im Laufe der Geschichte übernehmen; über 200 (!) verschiedene Gegnertypen werden einem begegnen. Einige der Monster sind originellerweise direkt aus dem Strategie-Ableger der Reihe, *Heroes Of Might & Magic*, übernommen, was bei Kennern des Erathia-Universums für besonderen Nervenkitzel sorgen dürfte.



Dieses giftige Rieseninsekt gehört zu den ersten Gegnern, gegen die sich die Helden bewähren müssen. Am aus den ersten Teilen bekannten Benutzer-Interface wurden nur geringe Verbesserungen und Änderungen vorgenommen.

Einsteigerfreundlich?

Um Anfänger, die noch keinerlei Erfahrungen mit *Might & Magic* gesammelt haben, nicht zu verschrecken, haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen. Neben einem auf der Insel befindlichen Trainingslager, in dem man sich ausgiebigst im Kampf und in der Anwendung der (insgesamt 99) Zaubersprüche üben kann, hilft eine stark verbesserte Automap-Funktion bei der Orientierung.



Sämtliche NPCs können angesprochen, befragt oder sogar für die Gruppe angeheuert werden. Die Dialoge laufen über trockene Textmenüs ab.



In bestimmten Hütten werden statt der 3D-Engine nette Render-Bilder gezeigt, die das Geschehen verdeutlichen sollen.



Landschaft und Monster wirken dank 3D-Beschleunigung etwas plastischer und „runder" als in den Vorgängern.





Die Handlung beginnt auf einer Insel namens Emerald Island. Ein Blick von der Küste über das Meer verdeutlicht die noch vorhandenen Schwächen der Grafik.

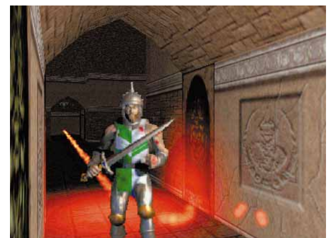


Die sinnvolle Zusammenstellung der vier verschiedenen Charaktere ist enorm wichtig und kann über Sieg oder Niederlage im späteren Abenteuer entscheiden.

Außerdem sorgt bei den ersten Gehversuchen in Eurathia ein Hilfe-Kommentar mit Hinweisen und Informationen für Klarheit. Ein weiterer Mangel der Vorgänger wurde ebenfalls beseitigt: Die Künstliche Intelligenz der Gegner und besonders der Nicht-Spieler-Charaktere wurde stark verbessert. In früheren Episoden war es noch durchaus denkbar, daß man von einem Ungeheuer durch ein ganzes Dorf voller Mitbürger gejagt wurde, ohne daß einer der Anwesenden eingegriffen hätte. Dies ist nun anders: Bei einem Angriff können unter Umständen auch Unbeteiligte in den Kampf verwickelt werden. Werden Sie von einem Ungeheuer verfolgt und laufen auf eine bewaffnete Wache zu, so wird sich diese einmischen und Sie unterstützen. Weiterhin sind die Monster jetzt in der Lage, ihre Unterkünfte effektiv zu verteidigen, oder greifen sich bei Konflikten auch untereinander an. Wem all das noch nicht reicht, der kann sich zusätzlich noch in einer kleinen Dorfspelunke an: Anchormage versuchen. Hierbei handelt es sich um ein witziges „Spiel im Spiel", das ein wenig an Fantasy-Kartenspiele wie *Magic: The Gathering* erinnert. Wer sich hier geschickt anstellt, kann bei besonders guten Leistungen einen Bonus-Zauberspruch gewinnen.

Fazit: Bis auf die leider weiterhin enttäuschende Grafik macht *Might & Magic VII* in puncto Spieltiefe und Komplexität einen hervorragenden Eindruck. Ob es das übermächtige Baldur's Gate vom Thron der Rollenspiele stoßen kann, wird sich voraussichtlich schon in den nächsten Wochen zeigen: Die Veröffentlichung der deutschen Version steht unmittelbar bevor.

Andreas Sauerland





Der größte Teil der Handlung spielt sich in Dungeons oder dunklen Gängesystemen ab. Besonders die Zaubersprüche sorgen hier für nette Effekte.

Die über 200 Monster, die im Spiel auftauchen, wurden mit einer neuen KI versehen, die es ihnen ermöglicht, jetzt auch untereinander logisch zu interagieren, ihre Höhlen zu verteidigen oder auch unbeteiligte Mitbürger anzugreifen.

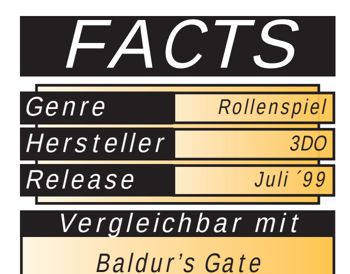


Die eigene Mannschaft besteht aus vier Mitgliedern, die aus neun verschiedenen Charakterklassen (darunter auch neue wie beispielsweise Mönch oder Dieb) ausgewählt werden.

Damit Sie auf Ihren Reisen durch das Königreich Erathia nicht die Orientierung verlieren, wurde die integrierte Automap-Funktion nochmals verbessert.



Fledermäuse und Skelette greifen an. Aufgrund der klug agierenden und sehr starken Gegner ist das Abenteuer auch für Experten eine harte Nuß.



FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	3DO
Release	Juli ´99

Vergleichbar mit
Baldur's Gate



Final Fantasy VIII

Unendliche Geschichte

Final Fantasy VII war, zumindest in der PC-Version, nicht jedermanns Sache. Die episch ausufernde Story, das unglaubliche Pathos mancher Szenen und die seltsam aussehenden Polygonfiguren mit den viel zu großen Köpfen konnten in ihrem Heimatland Japan zwar Millionen von Fans gewinnen, in Europa konnte der Erfolg damit nicht ganz mithalten. Dies soll mit dem achten Teil der Serie nun anders werden.



Eine Vielzahl defensiver und offensiver Zaubersprüche können angewandt werden.

Final Fantasy VIII ist schon seit Februar in Japan erhältlich und hat dort eindeutige Erfolge verbuchen können: Zweieinhalb Millionen verkaufte Exemplare in den ersten vier Tagen (!!) sprechen eine deutliche Sprache. Bei uns wird die PC-Version des Megasellers noch einige Zeit auf sich warten lassen; im Spätherbst soll es dann aber soweit sein.
In alter *Final Fantasy*-Tradition spielt auch der neueste Teil der Serie in einer Welt, in der Wissenschaft und Magie gleichberechtigte Teile des Lebens sind. Die Handlung führt einen neuen Charakter namens Squall ein. Der geschlechtslos wirkende Held tritt zu Beginn in die Militär-Akademie „Garden" ein und wird dort in eine Intrige verstrickt, die sich mehr und mehr zu einem großangelegten Komplott auswächst. Irgendwann muß sich der jugendliche Hauptdarsteller fragen, ob nicht alle seine Freunde in Wirklichkeit gegen ihn arbeiten. Die umfangreiche Geschichte, die Fantasy- und Science-Fiction-Elemente geschickt miteinander kombiniert, wird wie gewohnt durch Gesten und Mimik der Figuren sowie Texteinblendungen erzählt – Sprachausgabe wird es weiterhin nicht geben.

Erwachsen geworden?

Die auffälligste Änderung gegenüber den Vorgängern betrifft sicherlich die Grafik und das optische Design der Charaktere. Der kindliche Comic-Look des siebten Teils ist nun komplett verschwunden, die Darsteller sind jetzt ernsthafter wirkende Figuren, deren Gestik und Mimik deutlich erwachsener wirken. Hierdurch behält das Spiel zwar sein charakteristisches Anime-Ambiente, dürfte aber auch diejenigen ansprechen, denen die kleinen Cartoonfigürchen mit den seltsamen Haarschnitten aus dem siebten Teil zu „niedlich" waren. Spieltechnisch ist man sich dagegen weitgehend treu geblieben: Nach wie vor wandern Sie durch riesige Welten, verfolgen den Plot und fechten Kämpfe aus, die im bewährten rundenbasierten System mit Zeitlimit durchgeführt werden. Im Laufe der Zeit gewinnen Sie an Erfahrung und verbessern so Ihre Fähigkeiten sowohl im Kampf mit Waffen als auch in der Anwendung von Magie, die zum Teil verheerend wirkt: Einer der neuen Zaubersprüche führt beispielsweise eine zerstörerische nukleare Explosion herbei, und ein anderer läßt einen Feuerzug vom Himmel herabfahren, der nicht nur Tod und Zerstörung mit sich bringt, sondern auch für einige wunderschöne farbige Lichteffekte sorgt.

Andreas Sauerland



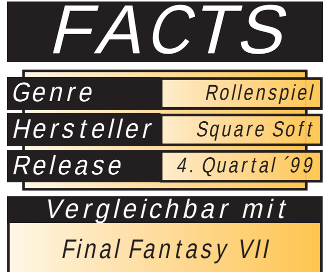
Der neue Held Squall wirkt nicht nur grafisch besser und detaillierter gestaltet, sondern auch deutlich erwachsener als die Figuren des siebten Teils.



Das Kampfsystem ist dasselbe wie in Final Fantasy VII. Innerhalb eines Zeitlimits müssen Zaubersprüche ausgesprochen oder Attacken ausgeführt werden.

Entscheidet man sich im Kampf für einen Zauberspruch, so kann man nun auch dessen Stärke und Durchschlagskraft festlegen.

Die Figuren wirken viel weniger pixelig und sind mittels motion-capturing sehr gut animiert. In bestimmten Szenen läßt sich eine differenzierte Mimik beobachten.



FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Square Soft
Release	4. Quartal ´99

Vergleichbar mit

Final Fantasy VII

Indiana Jones und der Turm von Babel

Indiana Day

Der Stangl packt die Schaufel aus und gräbt: Mehrere Meter tief, in den verschlungenen Hallen von LucasArts, stößt er auf einen alten Bekannten. Indiana Jones, der verschollen geglaubte 3D-Archäologe, konnte sich endlich aus seinem Termin-Gefängnis befreien und wird ab August höchstpersönlich die Welt vor einem gar schrecklichen Ende bewahren.

Der charismatischste Archäologe der Filmgeschichte kommt endlich zurück. Allerdings nicht im Kino, sondern exklusiv für Ihren PC. Was die Optik anbelangt, ist der Unterschied zu einem Kinofilm allerdings gering, denn Indys neuestes Abenteuer erstrahlt im hochauflösenden 3D-Gewand und fasziniert durch geschmeidige Animationen des Hauptdarstellers. Als LucasArts erstmals *Indiana Jones und der Turm von Babel* der Öffentlichkeit präsentierte, murrte so mancher über die etwas veraltet wirkende Grafik. Doch im Gegensatz zum jüngsten Abenteuer seiner Konkurrentin Lara Croft kann sich Dr. Jones durchaus blicken lassen, denn die aktuelle Beta-Version des Action-Adventures, die wir Mitte Juni spielen durften, sieht deutlich besser aus als die noch unfertigen früheren Fassungen. Ohne 3D-Karte geht der Herr Doktor zwar erst gar nicht auf seine Reise um die Welt, dafür kommen Besitzern eines entsprechenden Grafikbeschleunigers in den Genuß eines

Augenschmauses, der seinesgleichen sucht: Butterweiche Animationen aller Figuren, reichhaltig ausgestattete Landschaften, Tempel, Schiffe und Minen sowie eine inzwischen deutlich vereinfachte Steuerung dürften den Konkurrenten vom *Tomb Raider*-Team einige schlaflose Nächte bereiten. Auch der Spieler wird etliche Stunden vor dem Monitor verbringen, da die 18 Levels besonders geräumig ausfallen und es viel zu erforschen geben wird. Indys Aufgabe besteht diesmal darin, den bösen Russen Teile einer antiken Höllenmaschine abzujagen, welche die ganze Welt vernichten könnte. Zur Seite steht ihm dabei die eine oder andere computergesteuerte Figur, die sich bei entsprechend freundlicher Behandlung als sehr hilfreich erweisen kann.



Kommt Ihnen diese Szene bekannt vor? Dank seiner Peitsche kann sich Indy auch aus dieser Situation retten.

Zuckerbrot und Peitsche

Und was für Accessoires trägt der charmante Forscher stets bei sich? Nein, wir meinen nicht den schicken Fedora-Hut, sondern natürlich seine treue Bullenpeitsche, mit der man so einiges anstellen kann. Lästigen Schlangen und Skorpionen läßt sich damit blendend eins auswischen, schießwütigen Kommunisten die Waffe aus der Hand schlagen und vor allem das eine oder andere Hindernis umgehen. An vielen Stellen müssen Sie tiefe Abgründe, tödliche Lava oder garstige Fallen überwinden, indem Sie die Peitsche per Knopfdruck um einen Ast oder ähnliches wickeln und sich dann elegant voranschwingen. „Die Steuerung ist viel einfacher als vorher", erklärt Produzent Wayne Cline. „Anstatt mehrere Tasten gleichzeitig für eine Bewegung zu drücken, reicht nun eine Taste aus." Um sich mit Indys reichhaltigem Bewegungsrepertoire vertraut zu machen, stellen die Designer einen Übungslevel zur Verfügung, in dem Sie gefahrlos alles ausprobieren dürfen. Eine sinnvolle Neuerung ist das Ausblenden Indys, wenn er zu nahe an einer Wand steht. In vielen Spielen wie *Tomb Raider*, bei denen die Kamera die Spielfigur verfolgt, wackelt die Ansicht wild herum oder verschwindet in der Spielfigur – nicht so Indy, der einfach unsichtbar wird und so mehr Übersicht erlaubt. Ebenso nett ist die Hilfe-Funktion, die auf der Karte den Ort einblendet, an dem Sie als nächstes suchen müssen. Der Nachteil ist, daß dadurch jedesmal der sogenannte „Indy-Quotient" von 1.000 Punkten sinkt – Profi-Archäologen sollten daher lieber darauf verzichten. Ein zusätzlicher Anreiz, in den Levels nach verborgenen Schätzen zu suchen, ist der Bonus-Level, den Indy nur mit Hilfe einer Karte erreicht, die er nach dem Ende des Spiels mit ausreichend vielen Schätzen kaufen darf. Für die richtige Atmosphäre im Spiel sorgen eine phantastische, orchestrale Musikuntermalung und griffige Kommentare Indys, die in der deutschen Version von der Synchronstimme Harrison Fords gesprochen werden.

„Anstatt mehrere Tasten gleichzeitig für eine Bewegung zu drücken, reicht nun eine Taste aus." **Wayne Cline, Produzent**



Florian Stangl ■



Grafisch sieht Indiana Jones und der Turm von Babel mittlerweile deutlich besser aus.



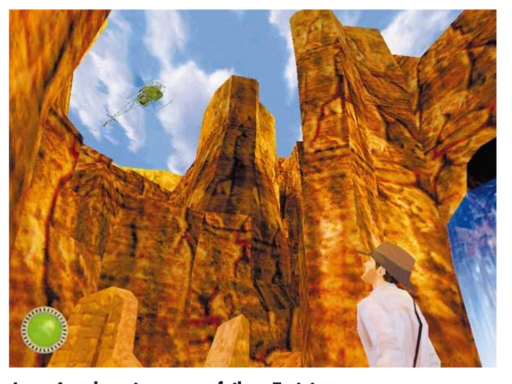
Anders als in Ballerspielen ist es oft sinnvoller, die Flucht anzutreten.



Mit gefundenen Schätzen kann sich Indy eine Karte zum Bonus-Level kaufen.



Viele Rätsel im neuen Indy-Abenteuer basieren auf mechanischen Puzzles, die mit etwas Übung und ein paar gewagten Sprüngen leicht zu lösen sein sollten.



LucasArts hat einen ausgefeilten Trainingsparcours entworfen, damit Sie sich mit den Bewegungen des fidelen Archäologen vertraut machen können.



FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	LucasArts
Release	August ´99

Vergleichbar mit

Tomb Raider 1–3



Homeworld

All hat keine Balken

Wenn schon StarCraft von sich behauptet, es sei ein 3D-Echtzeit-Strategiespiel, müßte Homeworld noch eine weitere Dimension für sich beanspruchen. Sierras Echtzeitstrategiespiel erobert nämlich die unendlichen Weiten des Weltalls und stellt den Spieler damit vor völlig neue Herausforderungen. Denn wer weder als Vogel noch als Fisch geboren wurde, wird sich in der grenzenlosen Freiheit des Alls nur langsam zurechtfinden.



Die Kamera schwebt grundsätzlich frei im Raum und erzeugt auf diese Weise beste Kinoatmosphäre. Die eigenen Einheiten bleiben dabei stets steuerbar.



Das Baumenü liefert genaue Informationen über die zur Auswahl stehenden Typen.



Ein leicht überschaubares Kontextmenü gestattet den Zugriff auf die Verhaltensweisen eines Raumschiffs.

Daß die Echtzeitstrategie den Boden verläßt, war eigentlich nur eine Frage der Zeit. Schließlich spielen sich die packendsten Schlachten im Weltraum ab, wie *Star Wars, Star Trek* oder *Kampfstern Galactica* beweisen. Der Raumpilot steht dabei allerdings vor einem Problem, das von den Kinofilmen stets verschwiegen wird: Wie soll er seinen Kameraden erklären, aus welcher Richtung er gerade bedroht wird? „Fünf feindliche Jäger links oben!" sorgt in einem Raum, der weder Oben noch Unten besitzt, bestenfalls für Verwirrung. Einen Computerspieler trifft dies noch härter, da der zweidimensionale Bildschirm keinerlei Tiefeninformation vermittelt. Spiele wie *Wing Commander* oder *X-Wing Alliance* ziehen sich aus der Affäre, indem sie den Spieler als Einzelkämpfer auftreten lassen. Echtzeitstrategiespiele stellen höhere Anforderungen an den Benutzer. Mehrere Einheiten müssen gleichzeitig zu verschiedenen Orten geschickt werden, wo sie unterschiedliche Aufgaben erfüllen sollen. Solange sie sich über eine mehr oder weniger flache Oberfläche bewegen, ist das Steuern der Truppen nicht viel schwieriger, als sich selbst durch eine Fußgängerzone zu bewegen. Sobald sich die Einheiten aber auch in beliebige Höhen bewegen können und man die Orientierungshilfe „Landschaft" komplett entfernt, ist es nahezu unmöglich, sie an den gewünschten Ort zu lenken.

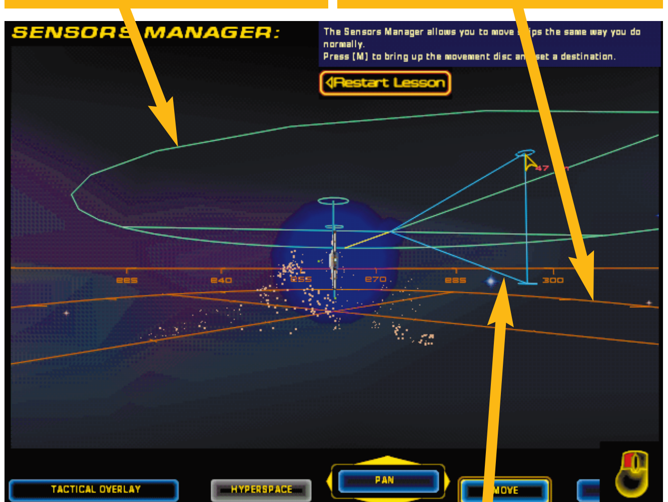
Doppelklick

Mit *Homeworld* ist es erstmals gelungen, ein Strategiespiel komplett von der Landschaft zu lösen und den Spieler dennoch nicht zu überfordern. Dazu waren zwei Kunstgriffe nötig: Die Raumschiffe richten sich einerseits selbständig an einem meist unsichtbaren Horizont aus, die Frage von Oben und Unten ist damit geklärt. Andererseits benötigt der Spieler zwei Schritte, um das Flugziel festzulegen. Nachdem die gewünschten Einheiten mit den genreüblichen Mausklicks ausgewählt wurden, wird die Flugrichtung parallel zum nun sichtbaren Horizont festgelegt. Anschließend bestimmt man die „Flughöhe". Diese simpel erscheinende Methode ist der Hauptgrund für die lange Entwicklungszeit von *Homeworld.* Zunächst hatte Relic Entertainment die Veröffentlichung im letzten Winter geplant, mittlerweile hofft man auf den diesjährigen Herbst. Der Rest des Spiels ist längst fertig und wird der Fehlersuche unterworfen. Einheiten werden in dem unersetzlichen Mutterschiff gebaut und repariert, Forschungsschiffe sorgen für immer neue Optionen im Baumenü, und Transporter sammeln die in Asteroiden vorhandenen Ressourcen ein. Auch die Spieloberfläche ist längst fertig. Alle Einheiten haben ein individuelles Kontextmenü, das mittels der rechten Maustaste aufgerufen wird und in dem die gewünschten Verhaltensweisen ausgewählt werden können. Lediglich das Forschungs- und das Baumenü können nicht auf Icons und Listen verzichten, daher wurde beiden jeweils ein eigener Bildschirm spendiert.

Harald Wagner ■

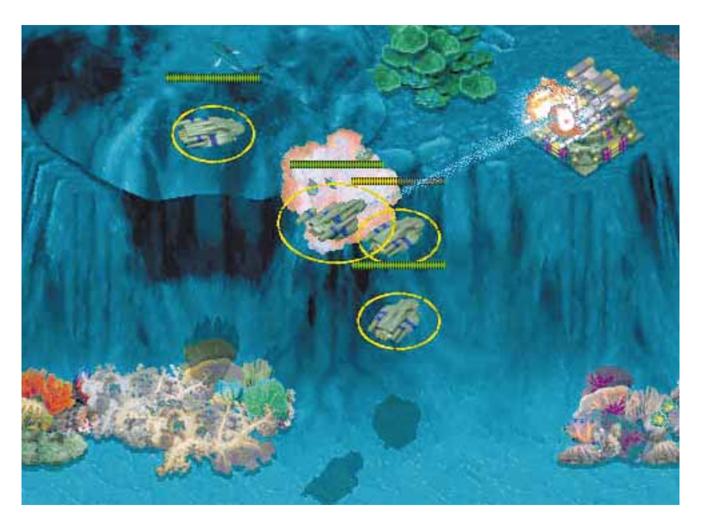
Der grüne Kreis zeigt die Reichweite des gerade gewählten Raumschiffs an und ist stets parallel zum Horizont.

Der künstliche Horizont ist in jedem Raumabschnitt fest verankert und ist nur in einem speziellen Modus zu sehen.



Um eine Einheit zu bewegen, wird ihr erst eine zum Reichweitenkreis parallele Richtung zugewiesen, anschließend eine dazu im rechten Winkel stehende Höhe.





Submarine Titans verwendet echtes 3D-Terrain, dessen Eigenschaften im Kampf ausgenutzt werden können. Hier wird gerade ein schwerer Geschützturm angegriffen.



Die Schlacht ist in vollem Gange. Im fertigen Spiel werden eine Vielzahl von Meereslebewesen und Pflanzen dafür sogen, daß die Grafik nicht mehr ganz so statisch wirkt.

Submarine Titans

Abgetaucht

Und Sie dachten immer, in ferner Zukunft werden die Kriege ins Weltall verlegt … Weit gefehlt – in Submarine Titans bekämpfen sich die Parteien weder in fernen Galaxien noch auf der verwüsteten Erdoberfläche, sondern vielmehr unter dem Meeresspiegel. Was sich das australische Entwicklerteam Megamedia noch an neuen Ideen ausgedacht hat, damit dem „Starcraft unter Wasser" nicht die Luft ausgeht, lesen Sie hier.

Glaubt man der epischen Hintergrundgeschichte von Submarine Titans, dann geht die Welt im Jahre 2047 unter. Zuerst schlägt ein riesiger Komet ein und vernichtet fast das gesamte Leben – von der kompletten Weltbevölkerung überleben nur einige Zehntausend, die sich in unterirdischen Gewölben und Anlagen, die sich in den Tiefen des Meeres befinden, gerade noch retten konnten. Doch damit nicht genug der Katastrophen; zusätzlich schmelzen noch die Polkappen und der Meeresspiegel steigt rapide an, was ein Leben auf der Oberfläche der Erde vollkommen unmöglich macht. Im Laufe der Jahrhunderte kristallisieren sich unter den Überlebenden dann zwei Hauptgruppen heraus: die White Sharks und die Black Octopi, die sich im Kampf um Ressourcen und die damit verbundene politische Macht mit allen Mitteln bekriegen. Zu allem Überfluß taucht auf dem Höhepunkt der Auseinandersetzungen dann auch noch eine fremde Rasse auf, die offensichtlich mit dem Kometen aus dem All auf die Erde geraten ist und sich als ausgesprochen unfreundlich erweist …

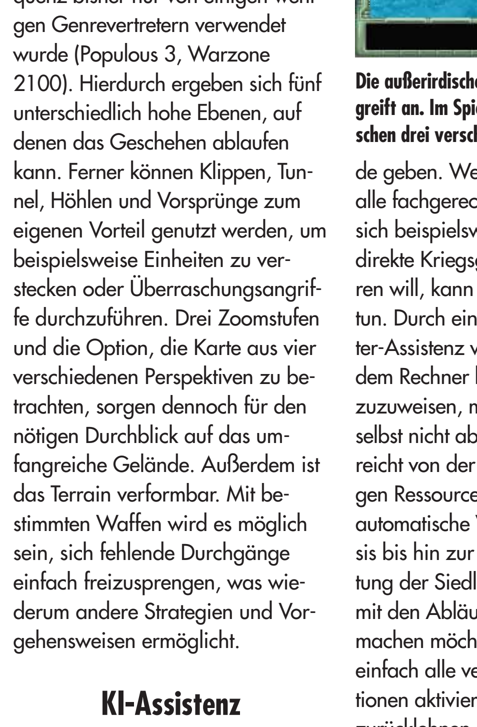


3D unter Wasser

Bis auf die ungewöhnliche Kulisse scheint Submarine Titans auf den ersten Blick ein Echtzeit-Strategiespiel wie jedes andere zu sein. Sie können sich zu Beginn für eine der drei verfeindeten Rassen entscheiden und sich mit dieser an den Aufbau einer Streitmacht machen. Durch geschicktes Ressourcen-Management und den Bau diverser Gebäude produzieren Sie Einheiten und Streitkräfte, bis Sie schließlich so stark sind, daß Sie den jeweiligen Feind angreifen können. So weit alles wie gehabt. Handelt es



Nach dem Weltuntergang haben die Überlebenden nichts anderes zu tun, als sich unter Wasser weiter zu bekriegen.



sich letztlich bei Submarine Titans also doch nur um einen weiteren Starcraft-Klon? Nicht ganz – die Entwickler von Megamedia haben sich einiges einfallen lassen, um ihrem Unterwasser-Strategical ein eigenes Profil zu verpassen. Zum einen verfügt das Spiel über ein echtes 3D-Terrain, das sich auch auf die Strategien und Kämpfe auswirkt – ein Feature, das in letzter Konsequenz bisher nur von einigen wenigen Genrevertretern verwendet wurde (Populous 3, Warzone 2100). Hierdurch ergeben sich fünf unterschiedlich hohe Ebenen, auf denen das Geschehen ablaufen kann. Ferner können Klippen, Tunnel, Höhlen und Vorsprünge zum eigenen Vorteil genutzt werden, um beispielsweise Einheiten zu verstecken oder Überraschungsangriffe durchzuführen. Drei Zoomstufen und die Option, die Karte aus vier verschiedenen Perspektiven zu betrachten, sorgen dennoch für den nötigen Durchblick auf das umfangreiche Gelände. Außerdem ist das Terrain verformbar. Mit bestimmten Waffen wird es möglich sein, sich fehlende Durchgänge einfach freizusprengen, was wiederum andere Strategien und Vorgehensweisen ermöglicht.

KI-Assistenz

Insgesamt wird es in Submarine Titans über 70 Einheiten und Gebäude geben. Wer keine Lust hat, diese alle fachgerecht zu managen und sich beispielsweise lieber auf das direkte Kriegsgeschehen konzentrieren will, kann dies ohne weiteres tun. Durch eine integrierte Computer-Assistenz wird es möglich sein, dem Rechner bestimmte Arbeiten zuzuweisen, mit denen man sich selbst nicht abgeben möchte. Dies reicht von der Übernahme des lästigen Ressourcen-Abbaus über eine automatische Verteidigung der Basis bis hin zur kompletten Verwaltung der Siedlung. Wer sich erstmal mit den Abläufen im Spiel vertraut machen möchte, kann im Extremfall einfach alle verfügbaren Hilfe-Funktionen aktivieren und sich entspannt zurücklehnen, während der Computer im Alleingang die ersten Gebäude baut und schließlich von selbst die Kampftruppen ausbildet, mit Upgrades versorgt und in die Schlacht schickt. Eine ähnliche Funktion haben Megamedia übrigens auch in den Mehrspieler-Modus eingebaut, in dem sich bis zu 24 Spieler über LAN oder Internet austoben können: Wer sich nicht traut, direkt in eine Partie einzusteigen, kann im sogenannten Zuschauer-Modus das Spiel der anderen Parteien beobachten. Ein weiteres Feature, das die Langzeitmotivation immens steigern dürfte, ist der mitgelieferte Editor. Mit diesem lassen sich nicht nur Missionen und einfachere Kampagnen in Eigenregie gestalten, sondern auch eigene Einheiten entwerfen. Die selbst designten Kampftruppen kann man dann laut Megamedia in Foren und auf Fansites zum Tausch anbieten und untereinander austauschen.

Andreas Sauerland ■



Die außerirdische Rasse der Silikonen greift an. Im Spiel hat man die Wahl zwischen drei verschiedenen Kampfparteien.



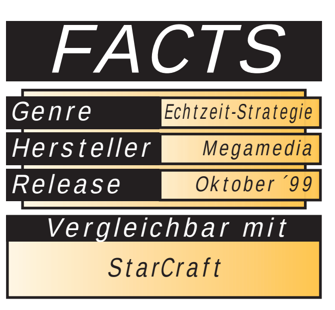
Das untere Benutzer-Interface kann auf Wunsch auch abgeschaltet werden, damit man einen besseren Blick auf sein Einsatzgebiet und die Einheiten bekommt.



Die Grafik von Submarine Titans kann mit fotorealistischen Explosionen und faszinierenden Lichteffekten aufwarten.



Um Übersicht über das Terrain zu gewährleisten, stehen vier verschiedene Perspektiven und drei Zoomstufen zur Verfügung.



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Megamedia
Release	Oktober ´99

Vergleichbar mit
StarCraft

Hidden & Dangerous

Rainbow Seven

Der Überraschungserfolg Rainbow Six hat im letzten Jahr auf eindrucksvolle Weise demonstriert, wie man Strategie-Elemente mit klassischer 3D-Action kombinieren kann. Hidden & Dangerous von Take 2 schlägt in eine ähnliche Kerbe. Als Mitglied einer speziellen Einsatztruppe im Zweiten Weltkrieg müssen Sie – ganz im Stil eines Commandos – hinter feindlichen Linien operieren.



Im ersten Level müssen die vier Kollegen über eine Brücke gelangen. An deren Ende erwartet sie der erste Feindkontakt.

In *Hidden & Dangerous* übernehmen Sie das Kommando über eine britische Spezialeinheit, die im Zweiten Weltkrieg auf gegnerischem Terrain Sabotage-Aufträge erfüllen muß. Die Story beginnt 1943, durchläuft dann den gesamten Krieg bis zum Ende 1945 und ist auf sechs Kampagnen aufgeteilt, die insgesamt 23 Missionen umfassen. Ihre Gruppe besteht aus maximal vier Soldaten, denen Sie Wegpunkte vorgeben und Befehle erteilen können. Dies geschieht auf einer Übersichtskarte, die das gesamte für den Auftrag relevante Terrain umfaßt. Anders als in *Rainbow Six*, wo das Prinzip ja ähnlich war, beschränkt sich dies aber nicht auf eine isolierte Planungsphase, bevor es zum praktischen Einsatz geht. Die Karte läßt sich jederzeit aufrufen; Befehle können zurückgenommen oder geändert werden, was dem Spieler sehr viel mehr taktische Möglichkeiten eröffnet. Auch der Actionteil, in dem die Teammitglieder sich an die Ausführung Ihrer Befehle machen, erinnert stark an den Strategiehit von Redstorm Entertainment. In genretypischer 3D-Perspektive schleichen, rennen, kriechen und klettern Sie durch die Gegend und können bei Bedarf in die Rolle eines beliebigen Mitglieds Ihrer Gruppe zu wechseln. Gleichzeitig haben Sie aber auch noch die Möglichkeit, Fahrzeuge zu besteigen und zu steuern oder Gegenstände aus Ihrem umfangreichen Inventory zu benutzen. Das Waffenarsenal, aus dem Sie sich bedienen können, kann sich ebenfalls sehen lassen: Unter anderem stehen Ihnen schwere und leichte Maschinenpistolen, Gewehre mit Sniper-Funktion, Bazookas, Granaten, Messer und normale Pistolen für den Nahkampf und vieles mehr zur Verfügung. Der Schwierigkeitsgrad von *Hidden & Dangerous* ist recht hoch – das Spiel richtet sich demnach weniger



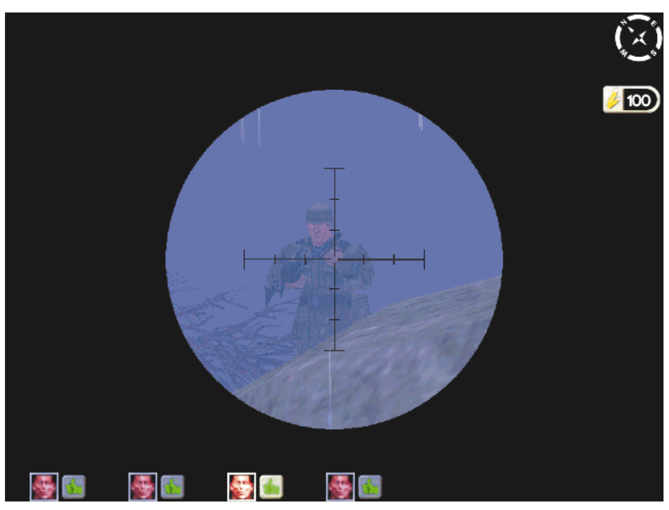
Die Darstellung und Animation des Himmels zählt klar zu den optischen Leckerbissen im Spiel und braucht den Vergleich mit Grafikreferenzen wie Unreal nicht zu scheuen.

Im Gegensatz zu Rainbow Six sind hier die Einsätze unter freiem Himmel durchaus gleichberechtigt mit den Indoor-Missionen zu sehen. Die Sichtweite bis zum weit entfernten Horizont ist beeindruckend.

Ihre Gruppe besteht aus maximal vier Soldaten, die Sie notfalls auch weit getrennt voneinander einsetzen können. Bei Bedarf können Sie jedes Mitglied jederzeit übernehmen und steuern.



Bei Nachteinsätzen ist besondere Vorsicht geboten; der Gegner im Hintergrund ist kaum auszumachen. Einen der Kollegen hat es schon erwischt ...



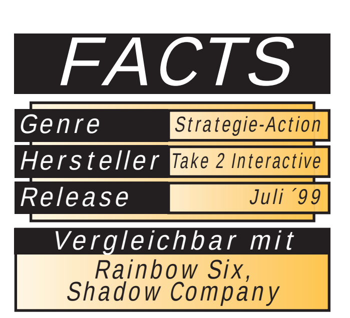
Mit der Sniper-Funktion können weit entfernte Gegner ins Visier genommen werden.

an Einsteiger als an Fortgeschrittene, die mit Stategie und Taktik schon einige Erfahrungen gesammelt haben.

Taktik für Fortgeschrittene

Neben der enorm großen Zahl an Möglichkeiten, eine Mission zu lösen, wird vor allem die Tatsache für Verzweiflung sorgen, daß man pro Mission den Spielstand nur ein einziges Mal sichern kann – dies allerdings zu jedem gewünschten Zeitpunkt. Optisch macht *Hidden & Dangerous* einen ausgesprochen guten Eindruck. Neben den mittels Motion Capturing hervorragend animierten Charakteren, farbigem Licht sowie Wettereffekten wie Schnee, Nebel und Regen kann vor allem die Darstellung des Terrains und des Himmels überzeugen. Auf Musikuntermalung durch stampfende Techno-Soundtracks oder schwülstig pathetische Orchestermusiken wird dagegen zumindest während der Missionen komplett verzichtet: Lediglich eine dezente Kulisse aus Hintergrundgeräuschen wird die Atmosphäre untermalen. Interessant für Freunde gepflegter Multiplayer-Duelle: Das Entwicklerteam Talon Soft plant einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler, der ausschließlich kooperativ bestritten werden kann, da tumbe Deathmatch-Metzeleien der strategischen Tiefe von *Hidden & Dangerous* nicht gerecht werden würde.

Andreas Sauerland ■



FACTS

Genre	Strategie-Action
Hersteller	Take 2 Interactive
Release	Juli ´99

Vergleichbar mit

Rainbow Six, Shadow Company





Während der größte Teil des Spiels aus einer Tomb-Raider-ähnlichen Perspektive gespielt wird, wechselt das Geschehen bei Kämpfen in eine Alternativansicht.



Auch auf ausufernde Jump&Run-Einlagen muß man in Prince of Persia 3D nicht verzichten. Hier muß der Prinz in schwindelnden Höhen über Kisten springen.

Prince of Persia 3D

Prinzenrolle

Vor ziemlich genau zehn Jahren erschien mit Prince of Persia eines der ersten Spiele, die nach der heutigen Definition als Action-Adventure gelten könnten. Nachdem das Genre schon seit längerer Zeit von einer gewissen vollbusigen Dame mit Pferdeschwanz dominiert wird, schickt Red Orb Entertainment den Prinz von Persien erneut ins Rennen, um der Vorherrschaft der Eidos-Galionsfigur ein Ende zu bereiten.

Auch für Computerhelden können zehn Jahre eine lange Zeit sein. Schnell gerät man bei der Spielergemeinde in Vergessenheit und wahrscheinlich können sich nur echte PC-Veteranen überhaupt noch an den Prinzen von Persien und seine ersten Abenteuer erinnern. Dieser erfreut sich aber offensichtlich bester Gesundheit und großer Beliebtheit in der Damenwelt des Orients. Die hübsche Prinzessin, mit der der Herr durchgebrannt ist, war zumindest ursprünglich einem anderen Recken versprochen. Der gehörnte Ehemann in spe sinnt auf Rache, läßt den Prinzen in ein finsteres Verlies werfen und entführt die Dame seines Herzens auf eine weit entfernte Festung. Dreimal dürfen Sie raten, was jetzt wohl die Aufgabe des Spielers ist …
In insgesamt 15 Levels, die auf sieben verschiedene Schauplätze verteilt sind, rennt, springt, klettert und kämpft sich der Held durch Horden von Widersachern, um am Ende hoffentlich seine Geliebte wieder in die Arme schließen zu können. Hierfür durchquert er riesige Paläste, weitverzweigte Höhlenlabyrinthe, uralte Ruinen und schließlich die bizarre Festung seines Erzfeindes. Auf seinem Weg muß er dabei nicht nur die üblichen Hebel- und Schalterrätsel lösen, sondern begegnet auch über 30 verschiedenen Feinden, mit denen er sich erbitterte Schwertkämpfe liefert.

Die Animationen der Figuren sind sehr detailliert. In einigen Szenen kann man sogar beobachten, wie sich deren Brustkorb beim Atmen hebt und senkt.

Die in Echtzeit berechneten Licht- und Schatteneffekte tragen nicht unerheblich zur Atmosphäre bei.

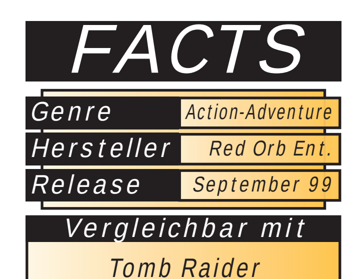
Die Künstliche Intelligenz der Gegner wird sich dynamisch an das Können und den Kampfstil des Spielers anpassen können.

Schwertkampf für Fortgeschrittene

Während der größte Teil des Spiels aus der *Tomb Raider*-Perspektive gespielt wird und auch in punkto Leveldesign, Fallen und Rätsel stark an die Genre-Referenz erinnert, offenbart *Prince of Persia* in den zahlreichen Schwert-Duellen ein eigenes Profil. Hier wechselt plötzlich die Spieleransicht in eine Perspektive, die man eher aus fernöstlich inspirierten Beat´em Ups wie *Virtua Fighter* kennt. Abhängig von der gerade ausgewählten Waffe sind nicht so sehr die Wucht und Stärke eines Hiebs entscheidend über Sieg oder Niederlage, sondern vielmehr Präzision, Timing und die geschickte Kombination verschiedener Schlagtechniken. Zaubertränke und verschiedene Power-Ups sorgen zusätzlich für eine magische Verbesserung der Kampffähigkeiten. Die optische Umsetzung der neuen Abenteuer des Prinzen macht schon jetzt einen recht ordentlichen Eindruck. Die Figuren sind detailliert gestaltet und überzeugend animiert; zusätzlich kann Red Orb mit einigen sehenswerten Licht- und Schatteneffekten aufwarten, die eine märchenhafte und fremdartige Atmosphäre erzeugen. Ob der Prinz von Persien allerdings tatsächlich das Zeug dazu hat, Lara Croft ihre Stellung streitig zu machen, bleibt abzuwarten. Spätestens im September sind wir schlauer – dann soll das fertige Spiel in den Regalen stehen.

Andreas Sauerland ■

FACTS



Die gegnerische Mannschaft verteilt sich nun besser auf dem Spielfeld. Die Vorgänger waren in dieser Hinsicht einem menschlichen Spieler weit unterlegen.

Auf Wunsch werden die aktuell möglichen Tastenbelegungen eingeblendet. Nur in Freundschaftsspielen hat man genügend Zeit, auf diese Anzeige zu achten.



Das ovale Gelsenkirchener Parkstadion hat auch in der Simulation nur eine einzige überdachte Tribüne. In die Nachbildung der Stadien hat EA Sports viel Zeit investiert.

Bundesliga Stars 2000

Stars i

Alljährlich darf sich der Computerbesitzer auf eine neue Generation von Spielen aus dem Hause EA Sports freuen. NBA Live, NHL Hockey und FIFA Soccer sind nur drei von mittlerweile zehn Titeln, die jedes Jahr aufs Neue das technisch Machbare demonstrieren. Langsam, aber sicher verkürzen sich die Produktionszyklen.

Vor allem die Footballsimulationen erscheinen längst nicht mehr im Jahresrhythmus. Mit *AFL*, *Madden NFL* und *NCAA Football* verfügt EA Sports mittlerweile über drei Serien, die sich nur durch die dargestellten Mannschaften und durch Feinheiten im Regelwerk unterscheiden. Auch der Basketball ist längst doppelt im Sortiment vertreten, der Fußball nun offenbar auch. Nachdem uns EA Sports bereits letztes Jahr mit *Frankreich 98* eine Fußballsimulation außerhalb der Reihe präsentierte, verkürzt der Sportspielespezialist auch die Wartezeit zwischen *FIFA Soccer 99* und *FIFA Soccer 2000*. Auf den ersten Blick ist *Bundesliga Stars 2000* nahezu identisch mit dem sechs Monate alten *FIFA Soc-*





Die Spielfiguren von Bundesliga Stars 2000 sind nahezu identisch mit denen von Frankreich 98 und FIFA Soccer 99.



Wenn auf dem Betzenberg eine grobe Unsportlichkeit geschieht, reagiert das anwesende Publikum weitaus lauter als beispielsweise die Fans im Münchner Olympiastadion. Diese freuen sich dafür umso lauter über einen Sieg ihrer Mannschaft.

stens vier doppelt belegten Gamepad-Tasten zur Verzweiflung trieben, kehrt *Bundesliga Stars 2000* zurück zu den Wurzeln des Genres. Der Weg, der zuerst mit *FIFA Soccer 99* eingeschlagen wurde, wird weiterverfolgt: Anstatt für Spielzüge wie beispielsweise einen Doppelpaß jeweils eine eigene Taste zu reservieren, wird der Spieler nur noch 1999/2000 wurden mitsamt allen Stamm- und Auswechselspielern in die Datenbank aufgenommen, eine umfassende DFB-Lizenz gestattet dabei die Verwendung der Originalnamen, der Trikotsponsoren und der Vereinswappen. Auch die Stadien aller Bundesligisten wurden vermessen, modelliert und in das Spiel integriert – mitsamt den Fans, det werden, um die Fähigkeiten der Spieler in Eigenschaften wie beispielsweise Schießen, Stürmen, Passen etc. zu verbessern. Alternativ darf man die Stars auch ausgeben, um Spieler von anderen Vereinen zu kaufen. Im Lauf der Zeit kann man auf diese Weise ein Team gestalteten, das mit den ursprünglichen Vorgaben nichts mehr zu tun

n der Manege

cer. Die einzelnen Bewegungsabläufe der Spielfiguren sind mit denen des inoffiziellen Vorgängers identisch, auch die erfolgreichen Mannschaftstaktiken und die bewährte Kameraführung werden unverändert übernommen. Nur in kurzen Momenten kann man erkennen, daß die Spielfiguren ein wenig detaillierter sind. Die Anzahl der Polygone wurde leicht erhöht und die für die Gesichter verwendeten Texturen machen nun einen schärferen und realistischeren Eindruck.

Zurück zu den Wurzeln

Weitaus größer sind die spielerischen Unterschiede. Während die älteren Fußballsimulationen von EA Sports jeden Neuling mit mindegegen den Ball treten können. Ob es sich dabei um einen Paß, um eine Flanke oder um einen Torschuß handelt, ist dem Programm zunächst völlig egal, die zu drückende Taste bleibt stets dieselbe. Damit *Bundesliga Stars 2000* dennoch nicht zum stumpfsinnigen Actionspiel mutiert, sorgt eine nochmals verbesserte Künstliche Intelligenz dafür, daß kein Spieler frei zum Schuß kommt. Mann- und Raumdeckung sind für den Computer keine Fremdwörter mehr, und so bedarf es einer gehörigen Portion Taktik, um einen Torerfolg feiern zu können. Wie der Name bereits andeutet, beschäftigt sich *Bundesliga Stars 2000* ausschließlich mit der Fußball-Bundesliga. Die 18 Mannschaften der kommenden Saison die abhängig vom jeweiligen Spielstand für eine originalgetreue Stimmung sorgen werden. Die ganze Atmosphäre eines naßkalten Februartages im Ostsee-Stadion Rostock oder ein spannendes Unentschieden an einem Sommerabend im August im Dortmunder Westfalenstadion soll so wiedergegeben werden können.

Anleihen vom Rollenspielgenre

Mit *Bundesliga Stars 2000* erweitert EA Sports erstmals seit etlichen Jahren das Spielprinzip. Jeder Erfolg der Mannschaft des Spielers wird (unabhängig vom normalen Punktesystem) mit sogenannten Stars belohnt. Diese Stars können verwenhat. Ob auch Spieler außerhalb der 1. Liga gekauft werden können und was mit absteigenden Teams passiert, steht im Augenblick noch nicht fest. Schon nächsten Monat und damit rechtzeitig zum Saisonstart werden wir berichten können, ob die deutsche Abteilung des Softwaregiganten ihre vielversprechenden Ziele erreichen konnte.

Harald Wagner

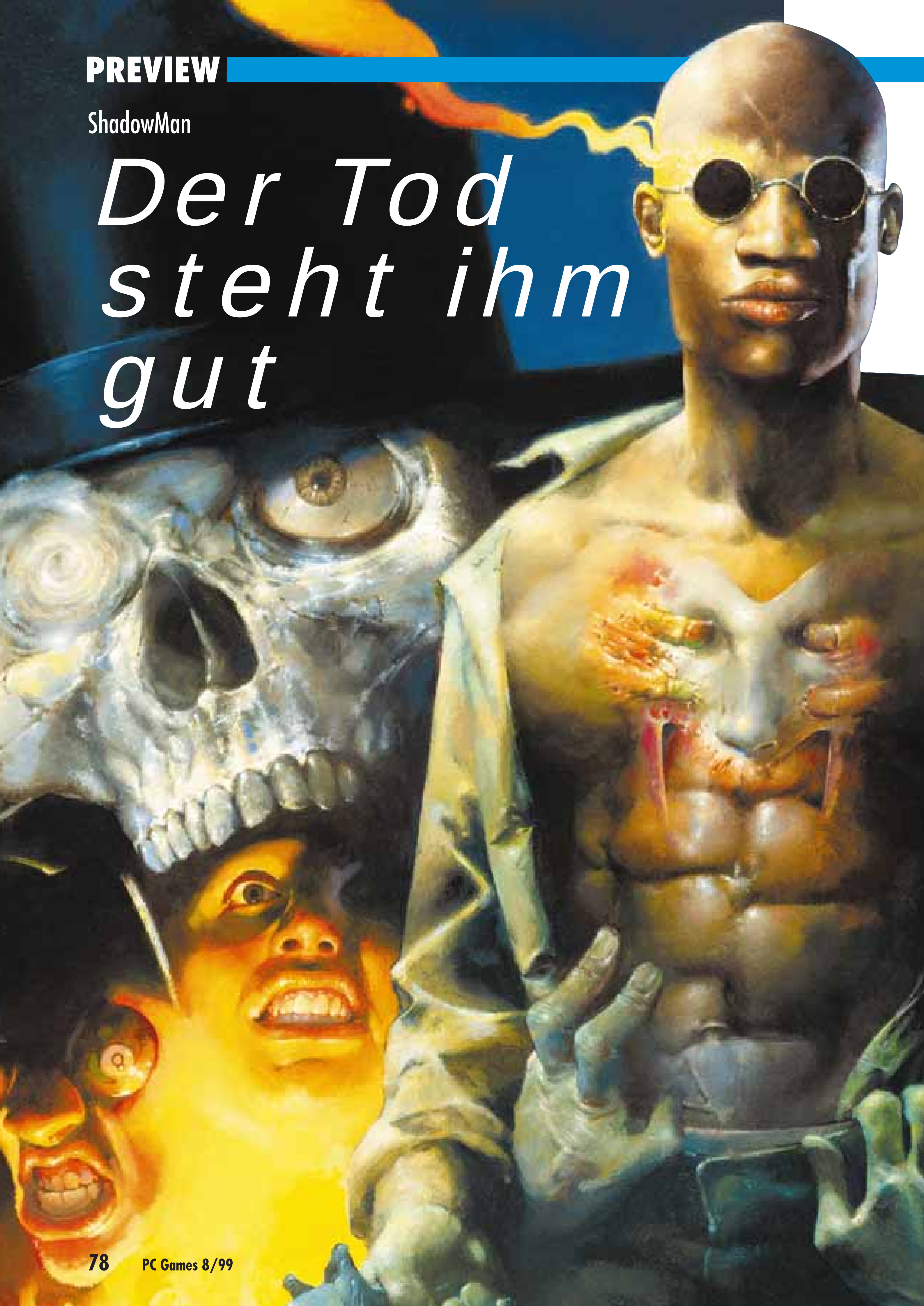
FACTS

Genre	Sportspiel
Hersteller	EA Sports
Release	August ´99

Vergleichbar mit
FIFA Soccer 99

ShadowMan

Der Tod steht ihm gut



Kein wirklich cooler Film kommt ohne Erzbösewicht aus. Der Bösewicht in Acclaims neuem Action-Adventure ist so böse, daß er es gleich auf die Vernichtung der gesamten Menschheit abgesehen hat. Um dieses ambitionierte Vorhaben in die Tat umsetzen zu können, muß er die Macht über fünf auserwählte Serienkiller erlangen. Freilich gibt es nur einen einzigen Mann, der die Katastrophe verhindern kann: Mike LeRoi. Der smarte Akademiker ist allerdings aus ganz anderem Holz geschnitzt als etwa Schnodderschnauze Cutter Slade aus dem aktuellen Titel Outcast. Mike LeRoi ist nämlich tot ...



Die Steuerung funktioniert ähnlich wie in Heretic 2: Während Sie Mike mit den Pfeiltasten bewegen, können Sie mit der Maus die Kamera justieren und Aktionen ausführen.

Bereits drei Jahre lang währt die Arbeit an dem wohl ehrgeizigsten Projekt der Vertriebs- und Entwicklerfirma Acclaim, die bislang eher durch PC-Umsetzungen von Konsolenspielen wie *Turok 2* oder den effektvollen Strategietitel *Machines* aufgefallen ist. Mit dem für September angekündigten *ShadowMan* wird sich dies höchstwahrscheinlich ändern, denn das Action-Spektakel betritt nicht nur mit seiner innovativen Grafikengine Neuland, sondern verspricht auch ungeheure Spieltiefe sowie eine außerordentlich spannende Story. Diese orientiert sich völlig an der gleichnamigen Comicserie, die vor allem in den USA bereits seit mehreren Jahren gruselwillige Leser in die bizarre Welt des Voodoo-Zaubers entführt.

Weltenbummler

Die Titelfigur ist ein gewisser Mike LeRoi, der sich aus Verzweiflung über den Tod seines kleinen Bruders Luke auf einen makaberen Deal mit einer Voodoo-Sekte einläßt: Indem er Selbstmord begeht und seine Seele verpfändet, vermag ihm die Priesterin Nettie eine Maske in seine Brust einzupflanzen, die ihm übermenschliche Kraft sowie Unsterblichkeit verleiht. Tagsüber durchstreift jetzt der einst so brave Englischlehrer die Straßen von New Orleans, um die Mörder Lukes aufzuspüren und blutige Rache an ihnen zu nehmen. Doch je länger er in zwielichtigen Hinterhöfen, Irrenanstalten und unwegsamen Sumpfgebieten unterwegs ist, desto klarer wird ihm klar, daß er den wirklich Schuldigen nur im Reich der Toten finden kann. Als ShadowMan begibt er sich nach Einbruch der Dunkelheit in die noch düstere Unterwelt und wandelt zwischen Geistern, Dämonen und anderen unheimlichen Kreaturen, um mit Hilfe seiner Voodoo-Kräfte das Böse zu bekämpfen. Den Urgrund des Bösen findet er im sogenannten Schwarzen Herz



Dank seiner Maske, die ihm in die Brust gebrannt wurde, kann Mike zwischen den Welten hin und her pendeln; in beiden trifft er auf eine Menge mißgünstiger Gestalten, von denen einigen nicht leicht beizukommen ist.



Insgesamt hat Acclaim 40 filmreife Zwischensequenzen mit über 60 Minuten reiner Spielzeit produziert, um das Spielerlebnis noch intensiver zu gestalten.



Nicht nur Lara weiß, wie man sich in dunklen Räumen orientiert. In Mikes Inventar befinden sich auch wichtige Schriftstücke, Voodoo-Puppen und magische Waffen.



Ähnlich wie Lara Croft kann der Shadow-Man laufen, springen, klettern, sich ducken und natürlich schwimmen.



Gerade im Dunkel des Totenreiches sind die Lichtblitze und grellen Feuereffekte besonders eindrucksvoll.

der Finsternis, das als Das Asyl bekannt ist. Dort tummeln sich nur die Seelen derer, die nie ihren Teller leer gegessen haben und auch sonst einiges auf dem Kerbholz haben. Magische Kraft im Kampf gegen diese Mörder und sonstigen Schurken erhält Mike vom Teddy seines Bruders, der ihm zudem den Übergang von der einen in die andere Welt ermöglicht. Neben diesem nützlichen Kuscheltier und seiner Maske kann Mike noch auf den Beistand Netties und des geschwätzigen Jauntie bauen. Dieses wurmartige Wesen kennt sich bestens aus in den Gefilden der Unterwelt und kann dem Helden ein paar gute Ratschläge mit auf den teils recht dornigen Weg mitgeben.

Multimedial

Genau wie die anderen Figuren ist auch Jauntie keine Erfindung der Programmierer, sondern bereits fester Bestandteil der Comicserie, die sich seit März 1997 außerordentlich erfolgreich verkauft. Acclaim hat in der Vergangenheit bereits Erfahrung mit PC-Umsetzungen von Comic-Heften sammeln können: Die beiden *Turok*-Spiele basieren ebenfalls auf einer bekannten Serie dieses Mediums. Die Entscheidung für die *ShadowMan*-Reihe trafen die Acclaimer hauptsächlich wegen deren actionlastiger Handlung, der düsteren Atmosphäre, vor allem aber wegen der Filmhaftigkeit. Tatsächlich unterscheidet sich *ShadowMan* von Comic-Serien wie *Micky Maus* hauptsächlich dadurch, daß eine durchgängige Handlung erzählt wird, die mit jedem neuen Heft weitergesponnen wird. Ähnlich wie bei der *Alan Moores Swamp Thing*-Reihe ist auch hier die Umsetzung als Film naheliegend, und daher ist es nicht überraschend, daß sich bereits eine Filmfirma die Rechte gesichert hat. Die Handlung bietet nämlich neben der überschaubaren Anzahl origineller Charaktere und dem stimmungsvollen Setting viele Möglichkeiten für aufregende Actionszenen und überraschende Wendungen in der wohldurchdachten Story. Acclaim hat zudem dafür gesorgt, daß ein spannender Soundtrack das aufregende Geschehen musikalischen angemessen untermalt. Die spektakulärste Leistung bei der fast schon kinotauglichen Produktion von *ShadowMan* ist wohl die deutsche Synchronisation, die dem amerikanischen Original nicht nur in nichts nachsteht, sondern dieses noch um einiges übertrifft. Die Acclaim-Projektleiter haben darauf geachtet, daß nur erstklassige Sprecher verpflichtet werden, darunter die Stimmen von so bekannten Schauspielern wie Jack Nicholson oder Whoopie Goldberg (s. Kasten „Auf Deutsch"). Die Dialoge sind jedoch nicht nur erstklassig vertont, sondern können auch inhaltlich mit manchem Hollywood-Hit mithalten. Derzeit sind die Entwickler noch damit beschäftigt, die Bewegungen der Lippen mit der deutschen Sprachausgabe zu synchronisieren. Insgesamt soll eine

Das sogenannte Dynamic Lightning sorgt dafür, daß realistische Lichtverhältnisse überzeugend simuliert werden. Sie sehen hier, daß der hinterste Winkel oberhalb des Sockels halb im Schatten liegt, während das direkte Umfeld um den Lichtblitz hell erstrahlt.



Im Kampf kann Mike beide Hände einsetzen, also auch in jeder Hand eine Waffe halten. Verschiedene Zaubersprüche ergänzen das recht üppige Arsenal tödlicher Gerätschaften, von denen ihm zu Beginn allerdings nur einige wenige zur Verfügung stehen.

Da Mike tot ist, kann er nicht sterben. Sinkt seine Energie-Anzeige jedoch auf Null, wird er automatisch an den Ausgangspunkt zurückbefördert. Die Entwickler wollen eine Funktion implementieren, die es ermöglicht, jederzeit Spielstände abzuspeichern.

ganze Stunde reiner Sprachausgabe in *ShadowMan* integriert sein, was aufgrund des Umfangs des Spiels ein solides Verhältnis von adventuretypischen Dialogen und harter 3D-Action verspricht.

Nacht der lebenden Toten

Tatsächlich dienen die Gespräche mehr dazu, die Atmosphäre zu unterstützen, während Mike eigentlich nicht darauf angewiesen ist, seinen Talk-Partnern wichtige Informationen aus der jeweiligen Nase zu ziehen. Zwar sind eine Reihe hübscher Rätsel im Spiel versteckt, und es können eine Menge verschiedener Gegenstände ins Inventar aufgenommen werden, aber die Action steht ganz klar im Vordergrund. Mike verfügt über ein großes Arsenal leistungsfähiger Waffen, von denen besonders die Shadowgun im Totenreich besonders wirkungsvoll ist. Obwohl er als Untoter nicht sterben kann, muß er darauf achten, daß ihm seine Gegner nicht zuviel Energie entziehen, da er andernfalls seine Reise noch einmal von vorne beginnen muß. Erschießt er während eines taffen Shootouts mehrere Feinde, kann er sich deren freiwerdende Energie unter den Nagel reißen, als handele es sich dabei um ein hübsches Medipack. Einige der Gegner dürften jedoch nicht so leicht zu bezwingen sein, denn bereits während einer *ShadowMan*-Präsentation in den Räumen unserer Redaktion konnten wir uns einen ersten Eindruck von der Cleverness bestimmter Kreaturen verschaffen. Zum Glück beabsichtigen die Programmierer nicht, das Spielprinzip von *Tomb Raider* zu kopieren. Die Hauptaufgabe in *ShadowMan* wird daher nicht darin bestehen, Mike waghalsige Sprung- und Klettermanöver ausführen zu lassen, obwohl er dazu durchaus in der Lage ist. Er beherrscht alle Bewegungsabläufe, die Frau Croft zu solch einer erfolgreichen Level-Turnerin gemacht haben, setzt diese aber weitaus seltener ein. Der Acclaim-Titel verfügt zudem über ein Feature, das in *Tomb Raider* fehlt.



Die VISTA-Technologie bietet ähnlich spektakuläre Effekte wie die nigelnagelneue Q3-Engine; und dies – im Gegensatz zu Appeals performanceschwachem Action-Adventure Outcast – bei vermutlich nur mäßigen Systemanforderungen.

Voodoo Magic

Anders nämlich als in der Hit-Trilogie von Eidos oder dem spielerisch eher vergleichbaren *Heretic 2*

Die Gegner sind nicht von Pappe: Besonders im Totenreich hat Mike alle Hände voll zu tun, sich seiner Haut zu wehren und die Gegner aus den Sandalen zu pusten.

AUF DEUTSCH

Um einen amerikanischen Kinofilm zu einem richtigen Erlebnis zu machen, genügen tolle Bilder und sensationelle Spezialeffekte nicht. Nur bei einer stimmigen Übertragung ins Deutsche kann der Zuschauer Anteil an der Handlung nehmen. Diese simple, aber wichtige Weisheit hat sich Acclaim zu Herzen genommen und für das filmähnliche *ShadowMan* eine Schar hochkarätiger Synchronsprecher verpflichtet. Im folgenden wollen wir Ihnen aufzeigen, wer Mike, Nettie & Co. seine Stimme geliehen hat. (Im Kosten „Die Reiter der Apokalypse" finden Sie weitere, aus Film, Funk und Fernsehen bekannte Sprecher.)



Der ominöse Legion gab der Polizei Hinweise, die zur Verhaftung von Cruz führten. Gesprochen wird er von Joachim Kerzel, der seit Jahrzehnten Jack Nicholson seine Stimme leiht, z. B. für Die Hexen von Eastwick oder Wolf.



Der ShadowMan Mike LeRoi hat als Hauptfigur naturgemäß den größten Sprechpart. Acclaim entschied sich hier für Helmut Krauss, der für Pulp Fiction den Textpart von Samuel L. Jackson übernommen hat.



Die Voodoo-Priesterin Agnetta wird von Regina Lemnitz gesprochen, deren Stimme alle Kinofans automatisch mit der bekannten US-Schauspielerin Whoopie Goldberg (Ghost, Sister Act) assoziieren.



Den lustigen Wurm Jaunty, der Mike als treuer Berater zur Seite steht, wird von Tommy Piper gesprochen, der sowohl Alf aus der gleichnamigen Fernsehserie als auch den Grim-Fandango-Helden Manny Calavera gesprochen hat.



können Sie in *ShadowMan* jederzeit von der Perspektive der dritten Person in die Ego-Ansicht wechseln. Die Engine, die eine solch flexible Handhabung problemlos ermöglicht, trägt den höchst einprägsamen Name 3D Virtual Integrated Scenic TerrAin, die unter der Kurzform VISTA bekannt ist. Diese Eigenentwicklung von Acclaim ist maßgeblich schuld daran, daß die Produktionszeit des Titels bereits in Jahren gemessen wird. Doch nach unseren Eindrücken von der jüngsten Beta-Version hat sich die Arbeit gelohnt, denn die VISTA-Technologie bietet eine mit der *Q2*-Engine vergleichbare Qualität, darüber hinaus allerdings noch einige weitere Features. Die Datenmenge zur Bestimmung der Bildtiefe ist beispielsweise sehr viel größer als bei Titeln auf *Q2*-Basis, so daß man eine ähnliche Panorama-Optik erhält wie im voxelbasierten *Outcast* – ohne allerdings mit dessen allzu üppigen Hardwareanforderungen rechnen zu müssen. Außerdem erlaubt es VISTA, daß die Oberfläche der Figuren noch überzeugender verändert werden kann. Auf unserer Heft-CD finden Sie einen Videofilm, der eindrucksvoll zeigt, wie realistisch etwa Mikes Hemdzipfel im Wind flattern. Natürlich ist es ebenfalls möglich, die Umgebung wie in *Half-Life* (deutsche Version) zu verändern, indem Sie etwa mit einem Feuerzauber die Erde sichtbar versengen. Besonders flexibel ist die Kamera, die völlig frei bewegt werden kann und so rasches Reagieren auf feindliche Attacken ermöglicht.

Herbstoffensive

Wenn man während des Spiels nicht gerade damit beschäftigt ist, sich mit Serienkillern oder dem Pack aus dem Totenreich herumzuärgern, kann man das ein-

DIE REITER DER APOKALYPSE

Die Serienkiller repräsentieren das Böse in *ShadowMan*. Gegen sie muß Mike LeRoi antreten, um den Weltuntergang zu verhindern. Wir wollen Ihnen im folgenden diese fünf schmucken Reiter der Apokalypse ausführlicher vorstellen.



Doktor Victor Karl Batrachian

Keinen schönen Anblick bieten die Leichen der Opfer Batrachians: zerfetzter Kopf, eingebranntes Symbol auf der linken Seite des Brustkorbs sowie eine vertrocknete Echse in einer blutverkrusteten Halswunde. Im August 1997 wurde der irre Doktor von FBI-Beamten verhaftet und wegen 15fachen Mordes zum Tode auf dem elektrischen Stuhl verurteilt. Nach dem Vorbild des Killers John Wayne Gacy fertigt er in seiner Gefängniszelle Kunstwerke an, die in Künstlerkreisen wahre Begeisterungsstürme auslösen.
(Deutscher Sprecher: Wolf Schult, Sohn des deutschen Anthony Hopkins in Schweigen der Lämmer – mit gleicher Stimme)



Milton Pike

Von der Presse wurde Pike „Videohorror-Mörder" genannt, weil er den Behörden Videobänder schickte, die seine bestialischen Morde dokumentierten. Die Köpfe seiner Opfer behielt Pike stets als Trophäen. Auf deren Rücken hatte Pike das Wort „Asyl" mit einem Messer eingeritzt. Bei seiner Verhaftung starben drei F.B.I.-Beamte. Auch Pike hat seinen derzeitigen Wohnsitz in Gardelle.

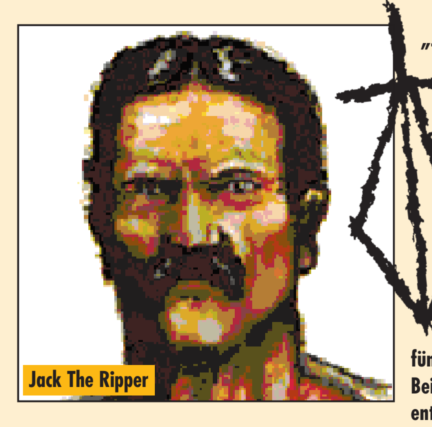


Marco Roberto Cruz

Mindestens zehn Menschen ermordete der ehemalige Gerichtsvollzieher Marco Cruz; einige seiner Opfer starben qualvoll unter der gleißenden Wüstensonne Nevadas, während sie kreuzförmig an große Wagenräder gefesselt waren. 1996 stellte sich Cruz der örtlichen Polizei, die kurz darauf weitere Leichen auf der Ladefläche seines Jeeps entdeckte. Genau wie Batrachian wartet er einer Zelle im Todestrakt des Gardelle-Gefängnisses auf seine Hinrichtung.
(Deutscher Sprecher: Fred Maire, die deutsche Stimme von Dennis Hooper in Red Rock West oder Blue Velvet)

„Der Heimwerker-Mörder"

Die wahre Identität des „Heimwerker-Mörders" ist bislang nicht 100%ig geklärt, doch nach den Akten des F.B.I. handelt es sich um einen gewissen Avery Marx, der in der Gegend von New York mindestens zwölf Menschen erwürgt haben soll. Gewöhnlich deponiert er seine Opfer an einem belebten Platz, um anschließend Fotos der Leichen an die Polizei zu schicken. In den Mund jedes Opfers steckt er den Schädel eines Kanarienvogelkükens, in dem sich auf einem Zettel ein bizarres Gedicht neben einem besonderen Symbol befindet.
(Deutscher Sprecher: Martin Keßler, deutscher Nicolas Cage in 8MM)



Jack The Ripper

„Jack 2" lauert Frauen im Londoner East End auf und ermordet sie auf brutale Weise. Der Name „Jack 2" kommt nicht von ungefähr: Sämtliche bislang vier aktenkundigen Morde weisen erstaunliche Gemeinsamkeiten mit den Morden des berüchtigten Jack the Ripper auf, der im Jahre 1888 in der gleichen Gegend fünf Frauen ermordete. So ist zum Beispiel das Gesicht jedes Opfers entstellt, der Kopf ist stets beinahe vom Körper abgetrennt, und viele Stichwunden verunzieren den Unterleib.
(Deutscher Sprecher: Til Hagen, deutscher Kevin Spacey in Sieben)





Die obligatorischen Lavaströme dürfen natürlich auch in ShadowMan nicht fehlen. Auch die Texturen der Wasseroberflächen machen einen erstklassigen Eindruck.



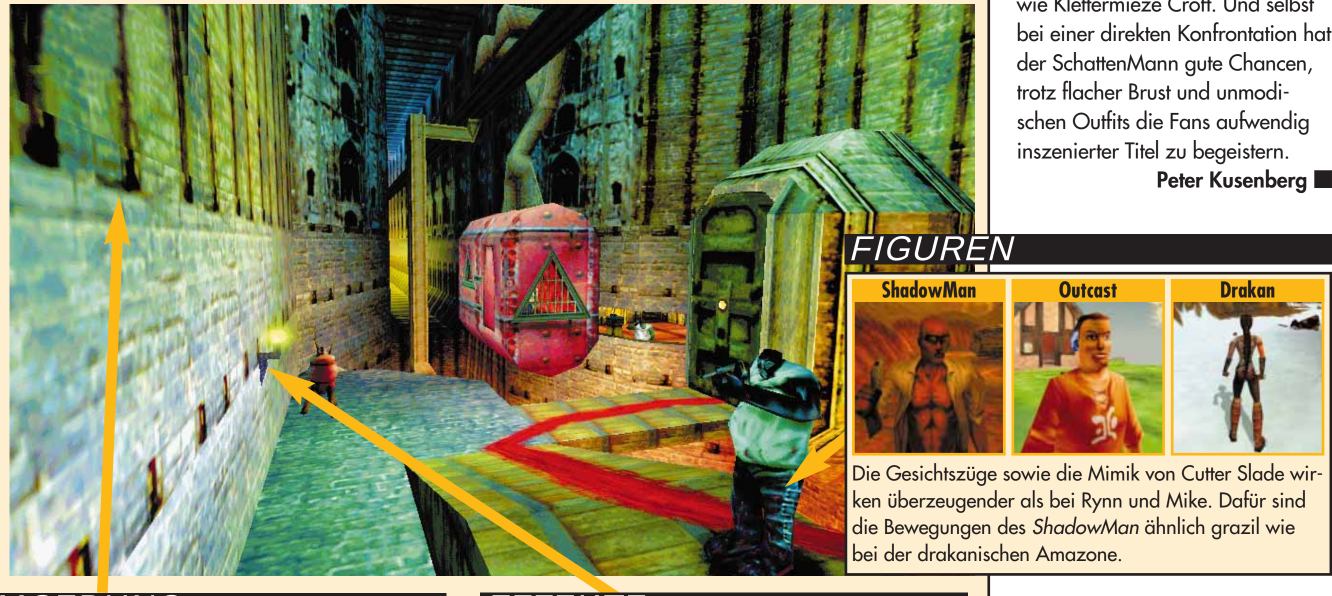
Wird Mike von den Geistern im Totenreich seiner Lebensenergie beraubt, dann muß er noch einmal von vorne anfangen – und sollte diesmal ein wenig achtsamer sein.

drucksvolle Leveldesign bewundern. Zwar konnten wir uns bislang nur wenige Abschnitte des riesigen *ShadowMan*-Kosmos anschauen, doch deren Design wirkte mehr als vielversprechend. Viele nette Details wie die täuschend echt erscheinenden Wände verfallener Holzschuppen oder aufwendig gestalteter Figuren verstärken den glänzenden Eindruck. Unangenehm fielen bislang einzig kleinere Grafikfehler auf, doch da *ShadowMan* nicht vor September 1999 veröffentlicht werden soll, können Sie davon ausgehen, daß die Programmierer bis dahin die restlichen Bugs killen werden. Wir können nur hoffen, daß Acclaims Titel nicht das gleiche Schicksal blüht wie *Heretic 2*. Der Shooter des mit id Software liierten Entwicklers Raven floppte Ende des letzten Jahres trotz wunderschöner Grafik sowie überragender Kritiken in der Fachpresse, was vermutlich mit der zeitgleichen Veröffentlichung von *Tomb Raider 3* zusammenhing. Wenn der Termin für den Start von *ShadowMan* nicht verschoben wird und daher nicht zeitgleich mit Laras neuen Abenteuern erscheint, dürfte Voodoo-Krieger Mike LeRoi ähnliche Höhen des Erfolgs erklimmen wie Klettermieze Croft. Und selbst bei einer direkten Konfrontation hat der SchattenMann gute Chancen, trotz flacher Brust und unmodischen Outfits die Fans aufwendig inszenierter Titel zu begeistern.

Peter Kusenberg ■

ENGINE-TEST

Drei völlig unterschiedliche Grafikengines präsentieren sich in drei herausragenden Action-Krachern. Neben der technisch schwerfälligen Voxelengine von Outcast und der wunderschönen Grafik des sehnsüchtig erwarteten Drakan zeigt Acclaims VISTa-Technologie in unserem Vergleich, was in ihr steckt.

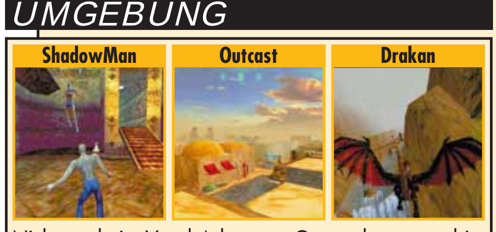


FIGUREN

ShadowMan | **Outcast** | **Drakan**

Die Gesichtszüge sowie die Mimik von Cutter Slade wirken überzeugender als bei Rynn und Mike. Dafür sind die Bewegungen des *ShadowMan* ähnlich grazil wie bei der drakanischen Amazone.

UMGEBUNG



ShadowMan | **Outcast** | **Drakan**

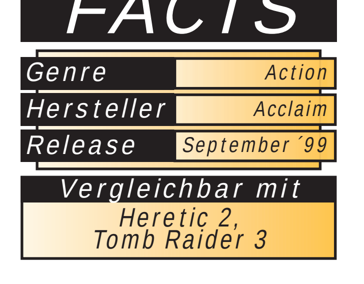
Nicht nur beim Voxel-Adventure *Outcast* kann man bis zum Horizont sehen, sondern auch in Acclaims verheißungsvollem Action-Kracher. Hier ist auch die Umgebung ähnlich detailreich gestaltet wie in *Drakan*.

EFFEKTE



ShadowMan | **Outcast** | **Drakan**

Ähnlich wie in Spielen mit *Q2*-Engine beinhaltet *ShadowMan* spektakulären Lichtzauber. Alle drei Titel zeigen realistische Blendeffekte und simulieren auf überzeugende Weise Wasserspritzer.



FACTS

Genre	Action
Hersteller	Acclaim
Release	September ´99

Vergleichbar mit
Heretic 2,
Tomb Raider 3

Die Siedler 3 Plus: Das Geheimnis der Amazonen

Frauenbewegung

Damenwahl bei Blue Byte: Mit den Amazonen erobert erstmals ein weibliches Volk die bislang männliche Siedler-Welt. „Das Geheimnis der Amazonen" lautet der Untertitel der Zusatz-CD-ROM, die im August auf den Markt kommt. PC Games lüftet vorab, was es mit dieser „geheimnisvollen" Erweiterung auf sich hat.



Wie's der Zufall will, ähneln die mit großen Blättern gedeckten Gebäude unserer Siedler-Amazonen frappierend den Bauwerken der Völker-Amazonen.

Mit einem vierten Stamm erfüllt Blue Byte den Fans (darunter überdurchschnittlich viele Frauen) einen langgehegten Wunsch: ein weibliches Volk. Und welche Spezies würde sich dafür besser eignen als kriegerische Amazonen, die mindestens ebenso gut mit Schwertern, Lanzen und Langbögen umgehen können wie ihre Rivalen. Eigens für die Amazonen hat die Blue-Byte-Grafikabteilung einen kompletten Satz an Einheiten und schmucken Gebäuden modelliert, so daß sich die neue Zivilisation schon allein optisch von der Konkurrenz abhebt. 50 verschiedene Figuren und mehr als 40 Bauwerke mußten entworfen und gerendert werden – vom schmucken Ergebnis können Sie sich anhand der Abbildungen auf diesen Seiten überzeugen. Die streitbaren Damen setzen auch schweres Kriegsgerät ein: Anstelle von Katapulten und Ballistas schieben die Amazonen einen riesigen „Magischen Gong" durch die Gegend, dessen ohrenbetäubender Lärm die Bauwerke der Konkurrenz in Schutt und Asche legt.

Der Meisterdieb

Mit Wein, Reisschnaps oder Bier können die Götter der Amazonen wenig anfangen – ihnen gelüstet nach süßem Met. Aus den Bienenstöcken gewinnt eine Imkerin leckeren Honig, der zusammen mit einem Eimer Wasser schließlich den Honigwein ergibt. Wer fleißig Met im Tempel darbringt, ermöglicht den Priesterinnen acht neue Zaubersprüche, wie beispielsweise den „Fluch des Baumes", der auf einer freien Fläche Setzlinge entstehen läßt. Dieses Wäldchen kann entweder kurz darauf als Rohstoff dienen oder den Gegner am Vorrücken hindern. Goldbarren, die zu Stein werden – dieses Schicksal ereilt Gegner, die von der „Alchimistischen Verwandlung" heimgesucht werden. Auch bei einem Mangel an Steinen leistet der Spruch gute Dienste. Ein weiterer Zauberspruch lähmt gegnerische Einheiten für kurze Zeit. Nicht nur bei den Amazonen, sondern bei allen vier Völkern wurden die Fähigkeiten des Spähers erweitert: Als Dieb spioniert er unbemerkt auf feindlichem Territorium und klaut Waffen, Gold und alles andere, was nicht niet- und nagelfest ist.



Die einem Bienenstock nachempfundenen Imkerhäuser (produzieren Honig für den Met) gehören zu den neuen Gebäuden der Amazonen. Am unteren Bildschirmrand schleppt gerade eine schwer vermummte Imkerin einen Bienenstock in den Wald.

Wein, Weib & Klang

Während sich die sehr schwierigen Missionen der bereits erschienenen *Siedler 3 Mission-CD* (siehe Test in PC Games 5/99) vor allem an Profis richteten, sollen die Aufträge der *Plus-CD* auch für weniger geübte Spieler gut schaffbar sein. Um den voraussichtlichen Preis von rund 50 Mark zu rechtfertigen, enthält die CD-ROM



Voraussetzung für die Teilnahme an der Weltrangliste: die neueste Siedler-3-Version 1.36, die wir auch auf die aktuelle Cover-CD-ROM gepackt haben. Vielleicht entdecken wir ja bald Ihren Namen auf nebenstehender Liste.

gleich zwei Kampagnen mit jeweils 12 Missionen. In der ersten kämpfen Sie mit den Amazonen gegen Asiaten, Ägypter und Römer, in der zweiten wird der Spieß herumgedreht und die drei „alten" Völker nehmen die „Neuen" in die Zange. Darüber hinaus enthält die Zusatz-CD-ROM jede Menge neuer Ein- und Mehrspielerkarten. Zur Einstimmung auf die Story läßt Blue Byte zur Zeit einen weiteren Zeichentrick-Vorspann produzieren, wo Sie mehr über Amazonen-Königin Qn'qüra erfahren. In diesen Trickfilmszenen haben erneut einige bekannte Synchronsprecher ein Wörtchen mitzureden, darunter die deutschen Stimmen von Arnold Schwarzenegger, Glenn Close, Jim Carrey und – neu – Bruce Willis, der den Part des Helios spricht. Auch der *Siedler 3*-Editor wird um die Figuren und Gebäude der Amazonen erweitert.

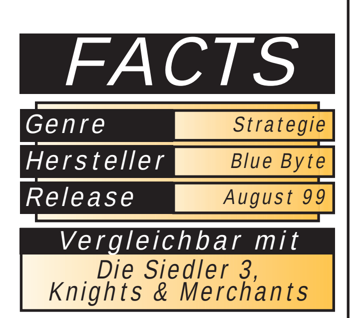
Wer ist die Nr. 1 der Siedler-Welt?

Mittlerweile ist auch die seit langem angekündigte *Siedler 3*-Weltrangliste online: Auf dieser Liste kann jeder nachschauen, wer sich zur Zeit zu den weltbesten Siedlern rechnen darf. Unterschieden wird zwischen Einzelspielern und „Clans", die aus zwei bis 20 begeisterten *Siedler*-Spielern bestehen und zusammen gewertet werden. Jeweils zwei, drei, vier etc. Mitglieder eines Clans treten dabei gegen ebensoviele gegnerische Clan-Spieler an. Die Reihenfolge innerhalb der Weltranglisten basiert auf einer ähnlich ausgeklügelten, hochkomplexen Formel wie in Blizzards *Battle.Net*, die dort für Fairneß und Vergleichbarkeit von *StarCraft*-Partien sorgt. So wird unter anderem berücksichtigt, welche Erfahrung ein Spieler bereits gesammelt hat und wie viele Partien er für sich entscheiden konnte. Damit sich niemand allzu sehr auf bestimmte Völker oder Karten spezialisiert und dadurch Vorteile genießt, fließen auch diese Faktoren in die Berechnung ein – „Wiederholungstäter" haben's also schwerer. Als Faustregel gilt: Gewinnt ein Veteran gegen einen Einsteiger, bekommt er weniger Punkte gutgeschrieben als der Einsteiger, der den Veteranen besiegt. Ein Internetzugang und ein Original-*Die Siedler 3* genügen bereits, um in der Weltrangliste gewertet zu werden – selbst Anfänger haben gute Chancen, sich rasch „nach oben" zu spielen. Übrigens: Wer die Amazonen via Internet in die Schlacht führen will, muß sich in jedem Fall die *Plus-CD* zulegen. Dahinter stecken keine Ausbeutungsversuche seitens des Herstellers, sondern schlichte Sachzwänge. Blue-Byte-Pressesprecher Michael Domke: „Die Gebäude und Figuren brauchen soviel Platz, daß wir sie unmöglich zum Herunterladen auf der Website anbieten können."

Petra Maueröder



Von wegen schwaches Geschlecht: Auch bei den Amazonen werden in den Bergen Gold, Kohle und Eisenerz abgebaut.



Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine ausgesprochen subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt die meisten Referenzspiele in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

SPECS & TECS-KASTEN

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
Software	Das Spiel funktioniert auch ohne 3D-Karte
Direct3D	Unterstützung von Direct3D (alle 3D-Karten)
3dfx Glide	Direkte Unterstützung von 3dfx-Karten
AGP	Spezielle Unterstützung von AGP-Karten
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert auf PCs mit Cyrix-6x86-Prozessor
AMD K6-2	Spiel funktioniert auf PCs mit AMD-K6-2-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) spielen können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Das Spiel unterstützt Force-Feedback-Joysticks
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Benötigt	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Empfohlen	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Vergleichbar mit	Mit diesen Produkten läßt sich das Spiel vergleichen

SPECS & TECS

Software	●	Single-PC	1
Direct3D	●	ModemLink	-
3dfx Glide		Netzwerk	-
AGP		Internet	-
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	-
AMD K6-2	●	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
-

RANKING-KASTEN

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeitstrategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafikengine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Sound-Effekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (Deutsch/Englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (Deutsch/Englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

Genre

Grafik	XX%
Sound	XX%
Steuerung	XX%
Multiplayer	XX%
Spielspaß	XX%

Spiel	XXXXXXX
Handbuch	XXXXXXX
Hersteller	XXXXXXX
Preis	ca. DM XXX,-

Das Team:



Thomas Borovskis
Chefredakteur
Im Team seit: 1992
Lieblingsspiele: Civilization: Call to Power, Heroes-of-Might-&-Magic-Serie, Alpha Centauri, Command-&-Conquer-Serie, Diablo, Pro-Pinball-Serie, Half-Life (dt.)



Petra Maueröder
Stellvertretende Chefredakteurin
Im Team seit: 1992
Lieblingsspiele: Anno 1602, Anstoß 2, Command-&-Conquer-Serie, Diablo, Die Siedler 2, Dungeon Keeper, Rollercoaster Tycoon, SimCity-Serie, StarCraft, WarCraft 2



Harald Wagner
Redakteur
Im Team seit: 1992
Lieblingsspiele: System Shock, Battlezone, Commandos, Superbike World Championship, Wargasm, X–Beyond the Frontier, Daggerfall



Peter Kusenberg
Redakteur
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Half-Life (dt.), Dark Project: Der Meisterdieb, Commandos, Requiem, Quake 3 Arena, Anno 1602, Heretic 2, Dungeon Keeper 2, Unreal Tournament



Andreas Sauerland
Redakteur
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Dark Project: Der Meisterdieb, Half-Life (dt.), Diablo, Dungeon Keeper, Requiem, Unreal Tournament



Florian Stangl
Korrespondent USA
Im Team seit: 1997
Lieblingsspiele: NHL 99, Need For Speed 3, Half-Life (dt.), X-Wing Alliance, Quake 3 Arena, Starsiege Tribes



Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist hardwareunabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II 300, 64 MB RAM, Voodoo2-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was natürlich Wertungsabstriche zur Folge hat. Ansonsten finden Sie im Testcenter konkrete Angaben, ob das besprochene Spiel auf Ihrem PC vernünftig läuft oder nicht.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20 bis 30 Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

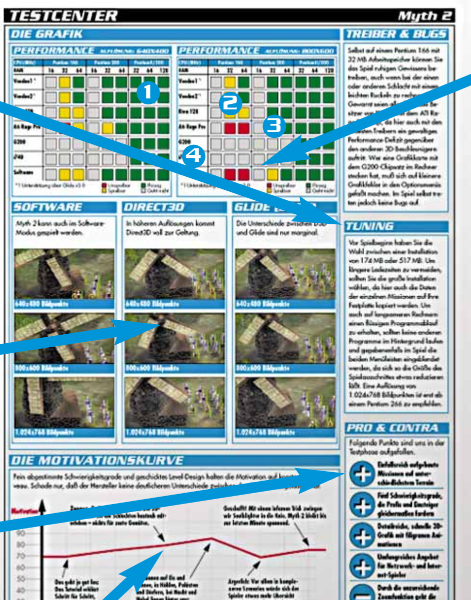
Ehre, wem Ehre gebührt

Außergewöhnliche Spiele würdigen wir mit einer seltenen und daher begehrten Auszeichnung, dem PC-Games-Award.



Er ist an keine bestimmte Prozentwertung gekoppelt und kennzeichnet innovative Spielideen oder bahnbrechende Technologien.

TESTCENTER



Tuning

In den beiden Kästen „Tuning" und „Treiber & Bugs" erfahren Sie mehr über Probleme bei der Installation und wie Sie das Spiel mit ein paar einfachen Handgriffen an Ihr System anpassen und dadurch beschleunigen können.

Die Tabellen

In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Pro & Contra

In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf.

Motivationskurve

Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen, oder ist der Spaß schon vorbei nach ein paar Stunden vorbei? Der „Motivationskurve" können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Die verwendeten 3D-Chipsätze

Riva TNT:
Diamond Viper V550
Elsa Victory Erazor II

Riva 128:
Diamond Viper V330
Elsa Victory Erazor

Voodoo:
Diamond Monster 3D
Guillemot Maxi Gamer 3D
Creative 3D-Blaster
Miro Hiscore 3D

Voodoo2:
Diamond Monster 3D II
Guillemot Maxi Gamer 3D2
Creative Labs Blaster Voodoo2
Miro Hiscore2 3D

G200:
Matrox Millenium G200

I740:
Intel 740

ATI Rage Pro:
ATI All-in-Wonder Pro
ATI Xper@Play

Bei der Riva TNT, G200 und I740 sind AGP-Versionen der Grafikkarten im Einsatz.

Performance

Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Alle Tests werden in der höchsten Detailstufe des geprüften Spiels durchgeführt.

- Grün: Sehr gute Performance (ruckelfrei)
- Gelb: Noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt merklich)
- Rot: Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Grau: Konfiguration wird nicht unterstützt



Unser Testlabor: Hier werden alle Spiele getestet.

1 *Auflösung*
Bildauflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)

2 *CPU*
Typ des Prozessors (Beispiel: Pentium 200)

3 *RAM*
Hauptspeicher

4 *3D-Karten*
Die 3D-Karte Ihres PCs



Jürgen Melzer
Redaktion Cover-CD-ROM
Im Team seit: 1997
Lieblingsspiele: FIFA 99, Jagged Alliance 2, SimCity 3000, Caesar, 3D-Shooter von id Software über das Internet, Unreal Tournament



Florian Weidhase
Leitung Tips & Tricks
Im Team seit: 1996
Lieblingsspiele: Jagged Alliance 2, Anno 1602, Half-Life (dt.), Quake 3 Arena, Shadowman, X–Beyond the Frontier, Command-&-Conquer-Serie



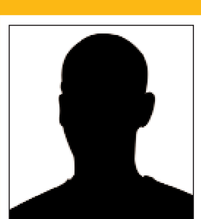
Marcus Esposito
Assistenz Redaktion, Testlabor
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Half-Life (dt.), Need for Speed 4, Jagged Alliance 2, StarCraft, Unreal Tournament



Thilo Bayer
Leitung Hardware
Im Team seit: 1997
Lieblingsspiele: Master of Magic, Quake 3 Arena, NHL 99, Unreal Tournament, Half-Life (dt.), Heroes-of-Might-&-Magic-Serie



Bernd Holtmann
Assistenz Hardware
Im Team seit: 1998
Lieblingsspiele: Half-Life (dt.), X-Wing Alliance, Grim Fandango, Quake 3 Arena



Rainer Rosshirt
Leserbriefe, Online-Redaktion
Im Team seit: 4000 v. Chr.
Lieblingsspiele: Age Of Empires, WarCraft 2, Diablo, Command & Conquer Gold, Quake 3 Arena, Hallenhalma

Dungeon Keeper 2

Partykeller

Sie gehen über Leichen und fürchten weder Tod noch Teufler? Dann heißt es für Sie „Herzlich willkommen bei Dungeon Keeper 2". In Bullfrogs Fantasy-Echtzeitstrategiespiel buhlt man mit anderen Kerkermanagern um die fiesesten Kreaturen und verteidigt sein unterirdisches 3D-Reich gegen vorwitzige Helden. Lesen Sie im großen PC-Games-Test, welche Änderungen gegenüber Dungeon Keeper 1 wirklich Sinn machen und was Bullfrog bei der Fortsetzung des Echtzeitgemetzels hätte besser machen können.







Verändert man den Blickwinkel in den Optionen, genießt man einen „flachen" Panorama-Überblick über den gesamten Dungeon. Auch die Vogelperspektive ist wählbar.



Kampf ums Dungeonherz: Durch Anklicken der Kreaturen-Symbole in der Leiste nehmen Sie die gewünschten Einheiten auf und werfen sie mitten ins Getümmel.

Sonderlich gemütlich ist so ein Durchschnitts-Dungeon nicht gerade: Der Geruch sterblicher Überreste liegt in der Luft, Lavaströme blubbern durch die Gewölbe, und allerlei seltsame Gestalten lungern an jeder Ecke herum. Hier unten fühlen sich allenfalls Trolle, Vampire, Goblins, finstere Zauberer, Skelette und anderes Gesindel so richtig wohl. Was man normalerweise in jedem besseren Rollenspiel möglichst restlos vernichten soll, will hier gehegt und gepflegt werden. Je mehr dieser Biester Sie in die Unterwelt locken können, desto besser, denn schmierige Ritter, Magier, Elfen, Riesen, Feen, Mönche, Zwerge und andere „Helden" haben es nur darauf abgesehen, in Ihre mühselig eingerichteten Kellerräume einzudringen und ein Blutbad anzurichten. Auch rivalisierende Dungeon Keeper sehen es gar nicht gerne, wenn all die starken Einheiten bei Ihnen wohnen. Für den Anfang tut's bereits ein gemütlicher Schlafsaal und eine Hühnerfarm, später fügt man Trainingsräume, Handwerkskammer, Kerker, Bibliotheken oder Friedhöfe hinzu. Aus der Art und Größe der Räumlichkeiten ergibt sich, welche Kreaturen sich bei Ihnen niederlassen: Zauberer tummeln sich am liebsten in einer Bücherei, Eiserne Jungfrauen können einer Folterkammer nicht widerstehen.

Tierquälerei

Soll der Dungeon wachsen, geht nichts ohne die Imps. Diese knuffigen, knopfäugigen Kerlchen sind wahre Allroundtalente: Sie wuseln durch die Gänge, klopfen aus dem Felsen neue Tunnel und Hallen, bauen Goldadern und Edelsteinflöze ab und erkunden unbekannte Gebiete. Außerdem bringen sie betäubte Gegner ins Gefängnis, verstärken Außenmauern und schleifen Leichen auf den Friedhof. Meist sind die Imps allerdings damit beschäftigt, jene quadratischen Felder freizubuddeln, die Sie mit der Maus markiert haben. Manche Felsen sind unzerstörbar, so daß Sie nach anderen Wegen suchen müssen. Bei der Erkundung der Karte werden Sie so manche Überraschung erleben: Mal treffen Sie auf einen unterirdischen Kanal, der mit Holzstegen überbrückt werden kann, mal ist es glühend heiße Lava, der nur eine Steinbrücke standhält. Wenn Sie Pech haben, brechen Ihre Imps versehentlich die Mauern zu einem Heldentor durch und die Gegner fallen über Ihr kleines Reich her. Oder Sie entdecken das Gewölbe eines konkurrierenden Dungeon Keepers, das Sie erobern können.

Unser Dungeon soll schöner werden

Rund um das Dungeonherz (dem Mittelpunkt des unterirdischen Tunnelsystems) entstehen bis zu 17 verschiedene Räume – natürlich nicht kostenlos. Sobald die Imps eine Halle freigeschaufelt und durch engagiertes Draufrumhopsen ge-



Die „Dark Angels" (Dunklen Engel) gehören mit zu den stärksten Einheiten jedes Dungeon Keepers und erledigen im Alleingang ganze Bataillone an Gegnern. Hier haben zwei unserer Engel einige aufmüpfige Bogenschützen auf dem Gewissen.

SCHLAFRAUM



Im Schlafraum erholen sich die Kreaturen von den Strapazen des Dungeon-Alltags.

TRAININGSRAUM



Goblins und andere Kreaturen steigern im Fitneßstudio ihre Kampffähigkeiten – allerdings nur bis zu einer bestimmten Stufe.

FOLTERKAMMER



Falls das gefolterte Opfer aufgrund der Torturen nicht vorzeitig stirbt, gibt es Informationen über den Aufbau des gegnerischen Dungeons preis oder tritt gar in Ihre Armee über. Wenn die Folterkammer leersteht, vergnügen sich hier die Eisernen Jungfrauen.

DUNGEONHERZ



Das Zentrum Ihres Dungeons. Wenn es zerstört wird, haben Sie versagt.

HÜHNERFARM



Hungrige Dungeonbewohner wie der gefräßige (aber kampfstarke) Teufler besänftigen den knurrenden Magen mit Hühnchen.

CASINO



Am Roulettetisch verplempern die Kreaturen ihren Sold und betrinken sich. Wird der Jackpot geknackt, wird die Spielbank zur Disco umfunktioniert: Zu flotten Boogie-Rhythmen und spektakulären Lichteffekten gebärden sich die tanzwütigen Kreaturen wie Michael Jackson.

PORTAL



Das Eingangstor zu Ihrem unterirdischen Königreich: Durch das Portal gelangen Monster in den Dungeon, darunter die brandneuen Dunklen Engel und Dunklen Elfen.

FRIEDHOF



Aus den hierhergebrachten Leichen entsteht mit etwas Glück ein Vampir.



GEFÄNGNIS

Feindliche Kreaturen werden hier eingelocht und harren der Behandlung im Folterkeller. In überbelegten Gefängnissen drohen Revolten und Ausbruchsversuche. Aus verhungerten Insassen entstehen Skelettkrieger, die weder Nahrung noch Platz noch Bezahlung verlangen. Außerdem wird ihnen niemals langweilig. Leider gehören sie nicht gerade zu den besten Kämpfern.

TEMPEL

Ein Tempel macht nicht nur die Dungeon-Bewohner glücklicher: Durch das Opfern von Kreaturen und Gold werden Sie von der Dunklen Seite der Macht mit besseren Einheiten belohnt. Vielleicht finden Sie sogar eine lohnende Kombination heraus: Zwei Trolle ergeben beispielsweise einen Zauberer.

KAMPFARENA

Wie im alten Rom läßt man „Gladiatoren" (eigene und gefangengenommen Kreaturen) gegeneinander antreten und steigert so deren Erfahrungswerte.

SCHATZKAMMER

Die Tresorräume dienen zur Lagerung der Goldvorräte.

WERKSTATT

Hier basteln Trolle und Teufler alle Fallen, Türen und Wachposten zusammen.

BIBLIOTHEK

In der Bücherei erforschen Magier und Vampire neue Zaubersprüche.

pflastert haben, können Sie mit festgehaltener Maustaste einfach einen neuen Raum „aufziehen". Mangels Bausparvertrag, Eigenheimzulage und Abschreibungsmöglichkeiten muß der Dungeon komplett mit funkelndem Gold finanziert werden, das Ihre Imps zusammenkratzen und das am besten in einer Schatzkammer aufgehoben ist. Jeder Dungeon Keeper sollte bestrebt sein, möglichst schnell herauszufinden, in welcher Gegend es die größten Edelmetallvorkommen gibt. Denn ohne Gold lassen sich weder Räume einrichten noch Kreaturen trainieren noch Gehälter ausbezahlen. Wie bitte, die Biester wollen auch noch entlohnt werden? Richtig, denn allein mit Kost und Logis geben sich die Bewohner nicht zufrieden: Ein Countdown zeigt an, wann der nächste „Zahltag" ansteht und alle Angestellten in den Tresorraum pilgern, um sich dort den Sold abzuholen. Sie sind pleite? Dann kann es durchaus zu Rebellionen kommen. Oder das eine oder andere Monster kehrt Ihrem Dungeon enttäuscht den Rücken. Auch fehlende Schlafplätze oder zu wenig Futter können Gründe sein, um den Dienst zu quittieren.

Wer anderen eine Grube gräbt ...

Wann immer Sie bislang etwas über *Dungeon Keeper 2* gelesen haben, stand er im Mittelpunkt: der gar furchterregende, zähnefletschende, rotschuppige Horny, der mit zwei Hörnern und einer Sense ausgestattet ist – ein Halbsabschneider im wahrsten Sinne des Wortes. Ihre Aufgabe in *Dungeon Keeper 2* besteht darin, ihm 20 Edelsteine zu beschaffen, die zusammengesetzt den Zugang zur Oberwelt der Helden ermöglichen. Jeder dieser Klunker wurde in einer eigenen Provinz versteckt, die Sie erobern sollen. Sobald Sie den jeweiligen Regenten aus der Rüstung geklopft haben, taucht Horny auf und holt den Edelstein ab. Natürlich sind Sie nicht der einzige Dungeon Keeper im Wettlauf um die 20 Steine. Zum Schutz vor Angreifern aller Art können Sie Ihren Dungeon mit hinterhältigen Fallen ausstatten. Sobald eine gegnerische Einheit in die Nähe dieser Fallen kommt, werden „umwerfende" Gaswolken freigesetzt,

IM VERGLEICH

- Diablo
- Dungeon Keeper 2
- Dungeon Keeper
- Populous 3
- Myth 2

Nach endlosen Verspätungen war Peter Molyneux' *Dungeon Keeper 1* DAS Sommerthema ´97. Die Verzögerungen erklären auch die etwas rückständige 2D-Grafik – ein Fehler, den Bullfrog bei der Fortsetzung nicht mehr begangen hat. Ebenfalls isometrisch und ebenfalls im Dungeon angesiedelt: Blizzards grandioses Action-Rollenspiel *Diablo*, bei dem Sie ausnahmsweise auf Seiten der Guten kämpfen. Bullfrogs 3D-Echtzeitstrategiespiel *Populous 3* wurde zwar von der Presse gefeiert, ist aber kommerziell etwas untergegangen.

Referenzklasse · Oberklasse · Gehobene Mittelklasse · Mittelklasse · Unterklasse

Kanonen beginnen zu feuern, Metallspitzen bohren sich aus dem Boden, Blitze, Erdbeben und Explosionen lassen die Mauern erzittern und Frostfallen frieren den Gegner ein. Besonders fies: Die riesigen Indy-Steinkugeln, die alles niederwalzen, was ihnen in den Weg kommt. Die Kugeln lassen sich zudem durch „Schläge" mit der Mauscursor-Hand in alle Richtungen lenken. Neu in *Dungeon Keeper 2*: Angstfallen, die abgesehen von den unerschütterlichen Skelettkriegern alle Gegner in die Flucht schlagen. Profis schalten per „Trigger" mehrere Fallen in Reihe und aktivieren auf diese Weise gigantische Kettenreaktionen. Wenn Sie sich für einen Fallen-Standort entschieden haben, werden die Fallen in der Handwerkskammer hergestellt – genauso übrigens wie Türen, mit denen Sie die Konkurrenz vor allzu schnellem Eindringen in den Dungeon abhalten können. Durch das Abschließen von Türen (einfach draufklicken) können Sie in finanziellen Notzeiten auch eigene Kreaturen daran hindern, im Fitneßkeller zu trainieren oder sich in der Schatzkammer zu bedienen – was natürlich erheblichen Ärger mit unwilligen Bewohnern nach sich zieht. Neben vergleichsweise rasch zerstörbaren Holz- und Stahltoren gibt es auch Magie-





Um den Gegner am Vorrücken an derart schmalen Stellen zu hindern, sollten Sie „Blocker" wie den aufgedunsenen Teufler an vorderster Front einsetzen.



Mit einem letzten mageren Aufgebot wehren wir die Attacken der „Roten" ab: Unsere vier Zauberer der Stufe 3 und 4 schleudern Feuerbälle wie am Fließband.

türen (denen man nur mit Zauberern beikommen kann) sowie Geheimtüren, die aussehen wie ganz normale Wände, aber wie eine Tür funktionieren – optimal zur Täuschung der Widersacher.

Nur über ihre Leichen

Kämpfe gegen Helden oder gegnerische Dungeon Keeper unterscheiden sich enorm von dem, was Sie von anderen Echtzeitstrategiespielen gewohnt sind. Anstatt den Einheiten langwierige Fußmärsche zuzumuten, nehmen Sie einfach mit dem Mauscursor (der sogenannten „Hand des Bösen") die gewünschten Kreaturen auf und lassen sie an einer beliebigen Stelle wieder auf den harten Dungeonboden purzeln. Diese Methode führt dazu, daß die Monster für kurze Zeit benommen liegen bleiben – je stärker die Figur, desto heftiger der Aufprall. Dies kann der Gegner schon mal dazu nutzen, um kräftig auf sein Opfer einzuprügeln. Wesentlich eleganter ist da schon die Möglichkeit, per „Zusammenrufen"-Zauberspruch alle Einheiten an der vorgesehenen Stelle zusammenzutrommeln. Zudem alarmieren die Imps ihre Kollegen, sobald irgendwo ein Gegner auftaucht. Bedrängte Kreaturen können Sie übrigens jederzeit aus einer Kampfhandlung herauspflücken und dadurch vor dem sicheren Exitus retten. Die Computergegner haben diese Strategie allerdings auch drauf, was dazu führt, daß sich sehr häufig ein schon erledigt geglaubter Gegner in Luft auflöst, während Ihre Krieger aus dem letzten Loch pfeifen. Daß sich taktisches Vorgehen kaum lohnt und es hauptsächlich darauf kommt, möglichst schnell möglichst viele starke Einheiten heranzuzüchten, beweist auch das Verhalten der KI: Die Computer-Dungeon-Keeper werfen einfach ihre stärksten Kreaturen ins Getümmel und erhalten sie per „Heilen"-Zauberspruch am Leben. Wenn die Einheiten erstmal kämpfen, können Sie von außen nur noch durch Zaubersprüche eingreifen, aber keine Befehle à la „Greife diese Einheit an!" oder „Bleib hier stehen!" erteilen. Immerhin postieren sich schwächliche Einheiten wie Bogenschützen, Feen, Elfen und Eiserne Jungfrauen normalerweise in sicherer Entfernung und feuern von dort Pfeile und Blitze ab.

Ins Visier genommen

Die Kampfstärke einer Kreatur erkennen Sie an einer Ziffer zwischen 1 und 10; Blütenblätter symbolisieren zudem den Gesundheitszustand. Die Einheiten kämpfen seit neuestem nicht mehr bis zum Umfallen, sondern flüchten im Notfall oder holen Hilfe, sobald sie merken, daß sie gegen die Rivalen keine Chance haben. Wenn also zwei angeschlagene Stufe-2-Magier auf drei topfitte Stufe-7-Riesen treffen, werden die zaubernden Hasenfüße vorsichtshalber den Rückzug antreten. In Kriegszeiten schrecken die Einheiten vor nichts zurück: Gekämpft wird mit Feuerbällen (Zauberer), Granaten und Blitzen, aber auch mit buchstäblich atemberaubenden Darmwinden (Teufler). Wer selbst mitkämpfen möchte, schlüpft mittels Symbiose-Zauberspruch (verbraucht Mana) in die Rolle einer beliebigen Kreatur und stapft aus deren 3D-Sicht durch den Dungeon. Die Ich-Perspektive ist allerdings nach wie vor kaum mehr als ein technisches Kabinettstückchen und nur in ganz wenigen Situationen wirklich hilfreich. Beispielsweise verfügen Dunkle Elfen über einen Scharfschützenmodus,

Ein schwächliches Glühwürmchen ist selbst auf Stufe 7 noch wenig nutzlos, während ein gleichrangiger Schwarzer Ritter alles kurz und klein schlägt.



Die Blütenblätter über jeder Figur sagen Ihnen, wie es um den Gesundheitszustand einer Kreatur bestellt ist.

Die Zahl im Inneren der Blüte symbolisiert die Kampfkraft.

Bei den Gefechten werden die Kreaturen erstmal außer Gefecht gesetzt. Innerhalb einer kurzen „Galgenfrist" können ohnmächtige Gegner ins Gefängnis gebracht und anschließend gefoltert werden.

Wer eigene Kreaturen von den Imps aus der Schußlinie bringen läßt, kann die Verletzten wieder aufpäppeln.

Wenn Sie eigene oder fremde Einheiten in die Kampfarena werfen, kämpfen selbige unter den Anfeuerungsrufen der Dungeonbewohner gegeneinander und steigern dadurch ihre Kampfkraft.

Im Trainingsraum steigern die Kreaturen ihre Kampfkraft – allerdings nur bis zu vier Stärkepunkten. Der Maximalwert von zehn Punkten läßt sich nur durch Erfahrung im Kampf erzielen.



mit dem Sie Ihr Opfer heranzoomen und mit einem gezielten Schuß außer Gefecht setzen können. Diebe können sich unsichtbar machen und unerkannt durch die Flure der Konkurrenz schleichen; Vampire hypnotisieren Feinde und bringen sie dazu, eigene Truppen zu attackieren. Außerdem gibt es im 3D-Modus eine überaus praktische Funktion, mit der Sie beliebige Einheiten sammeln und in die Schlacht führen können. Das Problem der Symbiose: Sie verlieren völlig den Überblick, was um Sie herum passiert. Der Blick wird überdies durch die Eigenheit der Kreatur eingeschränkt: Als Fliege linst man durch Facettenaugen, die Sicht des Ritters reduziert sich durch sein Visier.

Auf Teufler komm raus

Wer seine Einheiten mit einem der zwölf Zaubersprüche unterstützen möchte, braucht jede Menge „Mana", eine geheimnisvolle magische Energiequelle. Um den stetigen Mana-Nachschub zu gewährleisten, muß der Dungeon eine möglichst große Fläche einnehmen. Die Siegchancen erhöhen sich beträchtlich, wenn Sie verletzte Einheiten heilen, ein Erdbeben auslösen oder einen der Feinde kurzzeitig in ein wehrloses Huhn verwandeln. Der „Blick des Bösen" legt bis dato unerforschte Gebiete frei, um nicht versehentlich eine Heldenwelt „anzubohren". Ebenfalls nützlich: der Aus-Mana-wird-Gold-Spruch und die Formel zum



Bei den umwerfend komischen Render-Zwischensequenzen haben sich die Bullfrog-Grafiker wieder selbst übertroffen.



An einigen Stellen haben Sie die Wahl unter mehreren Missionen. Die bräunlichen Regionen wurden bereits erobert.

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE



Die ausgereifte *Dungeon Keeper 2*-Steuerung geht im Nu in Fleisch und Blut über: Ein Klick mit der linken Maustaste wählt Einheiten und Räume aus, während man per Rechtsklick auf eines der übersichtlich angeordneten Icons direkt zu bestimmten Räumen oder Figuren springt, ohne lange herumscrollen zu müssen.

Erschaffen zusätzlicher Imps – was allerdings zunehmend mehr Mana verschlingt. Wer emsig wühlt, findet mit etwas Glück vielleicht einige der versteckten Geheimnisse und sammelt mit der Zeit die vier Bauteile des Horny-Talismans ein. Damit können Sie den übermächtigen Horny herbeibeschwören, der sich ohne Ihr Zutun mit seiner Waffe durch die feindlichen Truppen mäht. Magier und Vampire sorgen dafür, daß die Zaubersprüche generell zunehmend verbessert werden und dafür weniger Mana fällig wird. Nach einem Gefecht sind die Flure übersät mit betäubten Gegnern. Wenn man sie liegenläßt, vermodern sie mit der Zeit und können – sofern vorhanden – auf einem Friedhof kompostiert werden, was Ihnen eventuell einen Vampir beschert. Falls Sie ein Gefängnis besitzen, können Sie überlebende Feinde dort einkerkern, mit ein paar Hühnchen stärken und dann direkt auf die Streckbank der Folterkammer spannen. Nicht selten verrät der Delinquent dann geheime Infos über den Aufbau des Konkurrenz-Dungeons oder tritt gar in Ihre Armee ein. Sollten Sie einen Gefangenen in der Zelle „vergessen", stirbt er und wird zum Skelettkrieger. Merke: Es gibt weit mehr Möglichkeiten als das Portal, um Ihre Armee aufzustocken.

100% Polygon

Spielen Sie lieber aus der direkten Draufsicht? Oder darf's stattdessen die übersichtliche isometrische Dreiviertel-Perspektive sein? Nicht genug damit, daß sich der 3D-Dungeon stufenlos drehen und zoomen läßt, auch der Blickwinkel kann in den Optionen verändert werden. Möglich macht's die komplett neuentwickelte 3D-Engine, das Herzstück von *Dungeon Keeper 2*: Die 2D-Optik des zwei Jahre alten Vorgängers mußte einer Polygon-Welt weichen, die ihre volle Pracht und Geschwindigkeit erst mit einer 3D-Grafikkarte entfaltet (siehe Testlabor). Vor allem Zaubersprüche kommen im Dungeon enorm gut zur Geltung, Wasser-, Licht- und Schatteneffekte kennt man in dieser Qualität allenfalls von modernen 3D-Shootern. Der Übergang zur 3D-Engine ging nicht zu Lasten der Details, wie man beim Heranzoomen an Figu-



Die unglaublich flinken Feen quälen unseren Wachposten mit Blitzschlägen. Allerdings halten die Damen nicht sehr viel aus und strecken rasch die Flügel.

TESTCENTER Dungeon Keeper 2

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 233			Pentium II 300		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

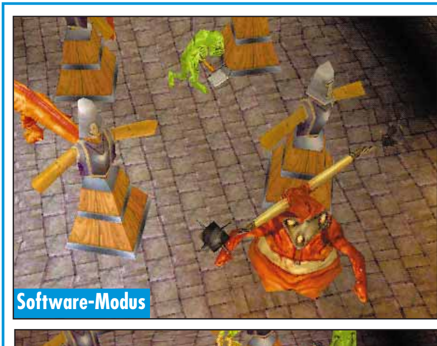
CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II 233			Pentium II 300		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Rendition	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Power VR	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

TREIBER & BUGS

Die Installation von *Dungeon Keeper 2* verlief völlig problemlos. Treiberprobleme traten während des Probelaufs im Testcenter nicht auf. Negativ fiel die Eigenheit des Programms auf, daß bei „langsamen" Systemen (Pentium 200) der maximale Fensterauschnitt auf einen viel zu kleinen Bereich beschränkt wird. An und für sich ein guter Gedanke, führt diese Funktion dazu, daß die Übersicht verloren geht. Diese Notbremse war offensichtlich notwendig, damit langsame Rechner nicht zu sehr in die Knie gehen.

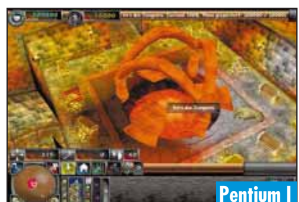
3D-KARTE - JA ODER NEIN?

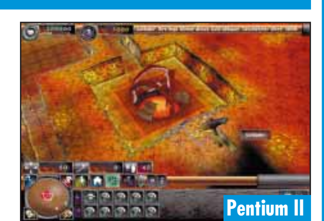

Software-Modus

Hardware-Modus

Wer sich an Dungeon Keeper 2 ohne explizite 3D-Beschleunigerkarte heranwagt, braucht mindestens einen Pentium II 300 mit 64 MB RAM, will man bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten noch eine akzeptable Performance erzielen (siehe Tabelle). Zudem muß man beim Detailgrad der Texturen und bei Spezialeffekten (Explosionen, Feuer, Nebel etc.) zum Teil recht deutliche Abstriche machen. Links: Hardware- und Softwaremodus im direkten Vergleich.

ZOOM-MODUS


Pentium I


Pentium II

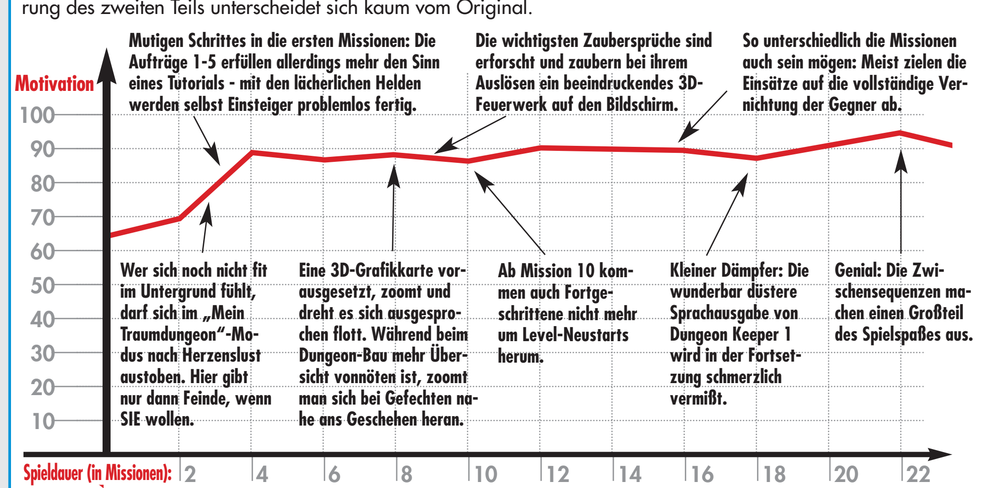
Hier haben wir den maximalen Zoom eines Pentium I und II gegenübergestellt. Resultat: Besitzer schneller PCs genießen wegen der besseren Übersicht vor allem bei größeren Dungeons und Massenschlachten deutliche Vorteile.

IM VERGLEICH

Kriterium	Dungeon Keeper 2	Dungeon Keeper 1
Auflösungen	640x480, 800x600 usw.	320x200 640x480
Türen	6	4
Fallen	10	6
Räume	17	14
Einheiten insgesamt	28	30
„Gute" Einheiten	13	13
„Böse" Einheiten	15	17
Zaubersprüche	12	16
Anzahl Spieler pro CD im Mehrspielermodus	1	1
Missionen	20 (+5 Geheimlevels)	20 (+5 Geheimlevels)
Mehrspielermodus	2-4 (LAN, www)	2-4 (LAN)

DIE MOTIVATIONSKURVE

Dungeon Keeper-Kenner können das Handbuch gleich nach der Installation ins Recycling geben, denn die Steuerung des zweiten Teils unterscheidet sich kaum vom Original.



PRO & CONTRA

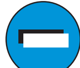
Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Im Echtzeitstrategie-Bereich konkurrenzlos gute, effektlastige 3D-Grafik


Ausgesprochen abwechsungsreiche Kampagne mit ideenreichen Karten


Ausgeklügelte, einsteigerfreundliche, sehr komfortable Benutzeroberfläche


Dezente Aufwertung der Ich-Perspektive (zusätzliche Zaubersprüche etc.)


Nach wie vor unübersichtliche Massengefechte mit hohem Glücksfaktor





Bekannt aus Funk, Fernsehen und Schneewittchen: Unsere Goblins, Skelettkrieger und Zauberer haben mit den naseweisen Zwergen kurzen Prozeß gemacht.

ren merkt. Wer erstmal Kleinigkeiten wie rotierende Roulettekessel im Kasino, herumflitzende Ratten oder umherflatternde Fledermäuse entdeckt, weint der alten Engine keine Träne nach. Anstelle von platten 2D-Kreaturen verwendet Bullfrog nun „dicke" 3D-Figuren, deren gestiegenen Platzbedarf man aber nur beim gut genährten Teufler tatsächlich merkt; ansonsten wuseln die schlanken Einheiten kreuz und quer durcheinander. Wer normalerweise zum Lachen in den Keller geht, ist bei *Dungeon Keeper 2* bestens aufgehoben: Einen nicht unbedeutenden Teil der Motivation macht die Vorfreude auf eine der umwerfend komischen und superb gerenderten Zwischensequenzen aus, die man nicht ohne Grund im Hauptmenü separat anschauen darf.

STATEMENT

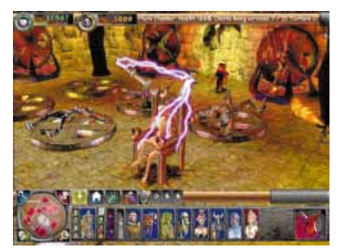
Vor knapp zwei Jahren verbrachte ich den größten Teil meiner Freizeit damit, vor dem PC-Monitor Dungeons zu bauen, nach Gold zu suchen und Kreaturen gegen lästige Helden auszusenden. Von *Dungeon Keeper 2* hatte ich eigentlich nicht erwartet, daß es eine solche Leidenschaft noch einmal entfachen könnte, aber: Weit gefehlt! Zwar gleicht der zweite Teil dem Vorgänger hinsichtlich des Gameplays wie ein Imp dem anderen, doch die vielen Detailverbesserungen machen das Kerkermanagement auch im Jahre 1999 zu einem aufregenden Erlebnis. Die Grafik ist exzellent, die Geräuschkulisse eine wahre Wonne, und meckern kann ich einzig über den Sprecher, dessen Stimme sich zu der seines Amtsvorgängers verhält wie ein Mückchen zu einem fetten Teufler. Auch wenn man finstere Kerker scheut wie der Teufel das Weihwasser: *Dungeon Keeper 2* bietet Spaß und Spannung pur und überschüttet den Spieler mit einem Füllhorn witziger Gimmicks.

Der kleine Kerkermanager

Die Kampagne mit ihren 20 Missionen (plus fünf Geheimlevels) ist so geschickt aufgebaut, daß Ihnen zunehmend mehr Räume, Zaubersprüche, Fallen, Türen und Kreaturen zur Verfügung stehen. Einsteiger werden also nicht von der Vielfalt der Möglichkeiten erschlagen, sondern lernen stattdessen alle Räume, Zaubersprüche und Kreaturen in Ruhe kennen. Ungeübte Dungeon Keeper seien schon mal vorgewarnt: Nach der Hälfte der Levels wird die Kampagne sehr, sehr, sehr schwierig und stellenweise frustrierend – ohne mehrmaligen Neustart geht nichts, da Sie sich zunächst in der Umgebung zurechtfinden müssen. Weil es eine ganze Menge *Dungeon Keeper*-Fans gibt, die nur in aller Ruhe ihren Dungeon nach *SimCity*-Vorbild gestalten wollen, hat Bullfrog einen Modus mit dem Namen „Mein Traum-Dungeon" eingebaut. Ohne Zeitdruck und ohne größeren Goldmangel darf man hier einen prächtigen Dungeon nach Maß gestalten. Heldenfiguren kommen nur auf Abruf ins Spiel: Entweder lösen Sie auf Knopfdruck eine Angriffswelle auf Ihren Dungeon aus oder Sie wählen sich aus einem „Pool" einige Helden aus, die Sie einfach über Ihrem Territorium abwerfen.



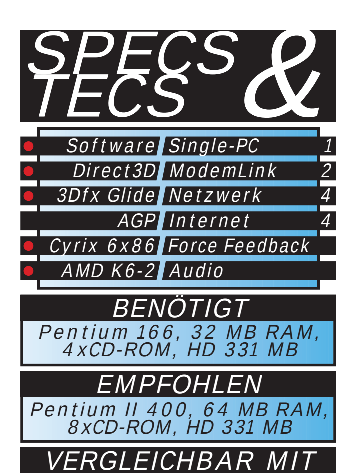
Im Symbiose-Modus können Sie den Dungeon auf eigene Faust erkunden – hier aus der Sicht eines Ritters.



Funkenmariechen: In der Folterkammer „überzeugen" wir die Gefangenen von den Vorteilen unserer Gefolgschaft.

Diese Variante hat für Fortgeschrittene außerdem den Vorteil, daß man allerlei verwegene Taktiken ausprobieren kann – wer sich beispielsweise unsicher im Umgang mit Fallen fühlt, kann hier frustfrei herumexperimentieren. Der Mehrspielermodus versammelt bis zu vier Spieler unter Tage, die per Optionsmenü unter anderem die Spielgeschwindigkeit und die zugelassenen Zaubersprüche, Kreaturen und Räume einstellen. Bullfrog hat versprochen, daß nach der Veröffentlichung auf der offiziellen Website (www.dungeon-keeper.com) weitere Karten, Fallen und Kreaturen zum Herunterladen angeboten werden. Außerdem können sich hier *Dungeon Keeper*-Süchtige zwecks Internet-Schlacht miteinander „verkuppeln" lassen.

Petra Maueröder ■



SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
●	3Dfx Glide	Netzwerk	4
	AGP	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 331 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 400, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 331 MB

VERGLEICHBAR MIT
Dungeon Keeper

STATEMENT

Zwar ist *Dungeon Keeper 2* im Grunde genommen nichts weiter als die Einhundert-Prozent-3D-Ausgabe von *Dungeon Keeper 1*, doch das Buddeln, Räume-Einrichten, Monster-Trainieren, Zaubern und Fallenstellen macht immer noch Laune. Allerdings: Die großspurig angekündigten Verbesserungen hören sich leider nur in der Theorie toll an. Beispiel: die Kampfhandlungen, die so chaotisch wie eh und je ausfallen. Daran ändert auch die kurze Schrecksekunde für die Monster nach dem „Aufprall" wenig, die sich relativ einfach aushebeln läßt, indem man seine Krieger in gebührender Entfernung herunterpurzeln läßt. Auch die Ichperspektive halte ich nach wie vor für eine technische Spielerei mit wenig praktischem Nutzen. Kenner des ersten Teils freuen sich über schöner gestaltete Missionen und mit die beste 3D-Grafik im Strategiebereich, Neulinge im Dungeon schätzen die superbequeme Steuerung und das humorige Fantasy-Flair. Kurzum: Überirdischer Spielspaß in unterirdischem Ambiente!



Im Mehrspieler- und Gefechts-Modus bestimmen Sie vor dem Start die Golddichte, Spielgeschwindigkeit und vieles mehr.

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	90%
Sound	75%
Steuerung	80%
Multiplayer	75%
Spielspaß	90%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 80,-



Tomb Raider 2 Gold Edition – The Golden Mask

Die schon wieder!

Sie träumen nachts von braunäugigen Archäologinnen mit Pferdeschwanz? Kistenschieben ist Ihre größte Leidenschaft? Sie können sich kein größeres Vergnügen vorstellen, als Hebel und Schalter umzulegen? Dann machen Sie sich bereit: Die berühmteste Abenteurerin der Welt kehrt zurück – in der Neuauflage einer längst bekannten Expedition.

Gerüchteweise soll es das offizielle vierte Abenteuer der streitbaren Schönen ja noch dieses Jahr, pünktlich zum Weihnachtsgeschäft, in die Regale der Softwareläden schaffen. Damit Lara in der Zwischenzeit bei den Fans nicht in Vergessenheit gerät und Eidos noch ein paar Pfennige dazuverdient, kommt jetzt eine Sonderausgabe des bisher erfolgreichsten Teils der Serie, Tomb Raider 2, auf den Markt. Zusätzlich zu dem Originalspiel werden dem Fan vier neue Levels geboten, die unter dem Titel „Die Goldene Maske" eine Art „Lara goes Akte X"-Kurzgeschichte erzählen. Wieder einmal befindet sich Frau Croft auf der Jagd nach einem geheimnisvollen Artefakt und schießt sich in bekannter Manier durch die neuen Abschnitte, die qualitativ allerdings sehr unterschiedlich ausgefallen sind. Zu Beginn der Reise ist ihr einziger Anhaltspunkt auf der Suche nach dem sagenumwobenen Schatz die alte Karte einer russischen Militärbasis. Um dort hinzukommen, starten Sie auf einer vereisten Insel irgendwo in Alaska. Nach einem spielerisch eher lauen Auftakt erreicht Lara schließlich die Basis – und ab hier geht es erst einmal in typischer TR-2-Manier ordentlich zur Sache. Neben waghalsiger Sprungakrobatik und wilden Kletterpartien, muß sich die Dame auch noch gegen eine Gruppe russischer Schatzsucher zur Wehr setzen.



Ein gar grausliger Eisbär greift an. Die Grafikengine wirkt mittlerweile veraltet.



Mit dem Kopf durch die Wand. Solche Clipping-Fehler kommen sehr oft vor.



Auch im neuen Abenteuer der Dame dürfen wieder Kisten verschoben werden.

Dunkle Verhältnisse

Erreicht dieser erste Abschnitt in punkto Leveldesign und Abwechslung noch die Qualität des Originals, kann der Rest nicht mehr auf ganzer Linie überzeugen. Während das Kapitel „Hochofen der Götter" trotz des vielversprechenden Titels zum Großteil aus einer langatmigen Springerei durch unterirdische Lavahöhlen besteht, ist „Narrengold" der Gipfel der Einfallslosigkeit. Hier stakst man durch unübersichtliche, düstere Lagerhallen und muß schließlich mit Hilfe eines Schneemobils aus diesen wieder herausfinden. Der Clou hierbei: Das Gefährt wird in fast völliger Dunkelheit gesteuert; Fackeln stehen nur zur Verfügung, wenn man zwischenzeitlich absteigt. So donnert man also permanent versehentlich gegen Kistentürme, steigt ab, wirft eine Fackel, orientiert sich kurz, düst in die nächste dunkle Ecke, rammt einen Kistenturm, steigt ab, wirft eine Fackel … Uninspirierter geht es wirklich kaum noch. Ein weiterer Minuspunkt: Da auch die vier neuen Level die Grafikengine des zweiten Teils nutzen, wirkt die Optik der „neuen alten" Lara mittlerweile doch recht angestaubt. Am besten schneiden hier noch die Szenen ab, die unter Wasser spielen – der unterirdische Lavastrom dagegen erscheint einfach als leuchtend gelber Block. Zudem bleibt man auch in der Special Edition des Erfolgsspiels nicht vor den mittlerweile berühmt berüchtigten Clipping-Fehlern verschont. Im Gegenteil – stellenweise entsteht der Eindruck, als wären in den wenigen neuen Abschnitten mehr Grafikbugs enthalten als im gesamten Tomb Raider 2.

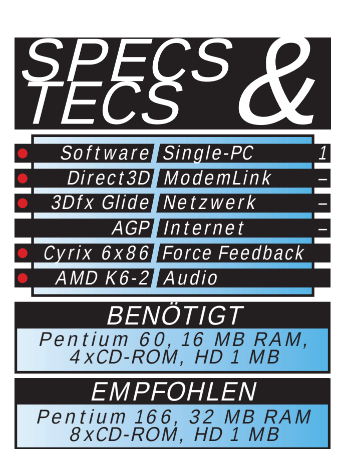
Andreas Sauerland ■



In diesem Höhlensystem muß Lara von Plattform zu Plattform gelangen, um nicht in die Lava zu fallen. Leider artet das ganze in eine unoriginelle Jump&Run-Einlage aus.

STATEMENT

Wenn Plattenbosse längere Zeit nichts Neues von ihrer erfolgreichsten Band veröffentlichen, bringen sie meist Compilations mit Single-B-Seiten raus – also mit Stücken, die noch irgendwo lagern und es aus Qualitätsgründen nicht aufs Album geschafft haben. Ein wenig wirkt die TR2 Gold Edition wie eine solche B-Seiten-Sammlung: Während das Original weiterhin immens unterhaltsam und abwechslungsreich ist, mangelt es den neuen Abenteuern deutlich an Einfallsreichtum. Fazit: Die Gold Edition sollte sich nur kaufen, wer das Original noch nicht hat und sich von der veralteten Grafik nicht abschrecken läßt. Allein wegen der vier neuen Level aber sollte selbst der härteste Croft-Fan nicht in Aufregung geraten.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	–
3Dfx Glide	Netzwerk	–
AGP	Internet	–
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

EMPFOHLEN
Pentium 166, 32 MB RAM 8xCD-ROM, HD 1 MB

VERGLEICHBAR MIT
Tomb Raider III

RANKING

Action-Adventure

Grafik	70%
Sound	69%
Steuerung	72%
Multiplayer	– %
Spielspaß	70%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Eidos Interactive
Preis	ca. DM 50,-

Total Annihilation: Kingdoms

Monarchie & Alltag

Bereits mit seinem ersten Echtzeit-Strategical Total Annihilation präsentierte der Spielehersteller Cavedog einen veritablen Command-&-Conquer-Konkurrenten – sogar einen mit echtem 3D-Terrain. Nach zwei Add-Ons beschloß Firmenchef Ron Gilbert, neben dem obligatorischen zweiten Teil eine Fantasy-Variante des Erfolgstitels in Angriff zu nehmen. Wir haben uns während eines ausführlichen Tests Gedanken darüber gemacht, wie wir einen Tank-Rush mit Elfen, Kobolden und Drachen bewerkstelligen können.

Hätten sie auf ihren weisen Vater gehört und einträchtig ein gutes nachbarschaftliches Verhältnis gepflegt, dann müßten sie sich jetzt nicht gegenseitig waffenklirrende Heere auf den Hals hetzen. Dabei hat jedes der vier Geschwister Macht über ein Element und beherrscht ein eigenes Reich im Fantasy-Kontinent Darien, so daß sie sich eigentlich allesamt Donnerstagabend zum Doppelkopfspielen treffen könnten. Dummerweise ist Lokken, der Herrscher von Taros, ein fieser Bursche, der gerne die Alleinherrschaft über seines Vaters Reich erringen möchte. Da läßt sich seine gleichfalls böse Schwester Thirsha aus dem kargen Zhon nicht lumpen und entsendet Greifen, Trolle und Kraken, um die Städte des netten Bruders Elsin von Aramon zu verwüsten. Natürlich mischt sich da auch noch die vierte Monarchin namens Kirenna ein, und schon herrscht ein entsetzlicher Krieg.

Mana mia!

Derartiger Unfrieden mag für die Bewohner von Darien kein Spaß sein, dem eingefleischten Echtzeit-Strategen hingegen verspricht es eine Menge Action und spannende Schlachten. Genau wie im 1997er Prototypen geht es auch in *Total Annihilation: Kingdoms* (= *TAK*) darum, möglichst rasch die richtigen Einheiten zu produzieren, um gegen den Ansturm des Gegners gewappnet zu sein. Anders als in *TA* müssen Sie sich in der aus 48 Missionen bestehenden Kampagne allerdings nicht für eine Rasse entscheiden, sondern wechseln die Fronten häufiger als Ihre Priester die Unterhose. Beispielsweise kämpfen Sie in der dritten Mission auf der Seite Aramons, müssen nach deren erfolgreicher Beendigung die feuerspeienden Drachen der Zhon steuern und können in der fünften Mission unter dem Banner Verunas streiten. Die Völker verfügen über je Dutzende verschiedener Einheiten, die in vier verschiedene Klassen eingeteilt sind. Natürlich haben Sie zu Beginn nur schwächere Kreaturen, wobei diese allerdings im Laufe des Spiels an Erfahrung gewinnen. An *Die Siedler 3* und *Caesar 3* erinnert die Möglichkeit, seiner Gottheit einen Tempel zu errichten und darauf zu hoffen, daß diese aktiv

Anders als im richtigen Leben, regeneriert sich die Lebensenergie wieder, wenn Ihre Einheiten eine Weile abseits stehen und nicht beim lustigen Rumgeprügel mitmischen.

Einige Figuren haben besondere Fähigkeiten und können Gebäude herbeizaubern.

Das Menü ist sehr leicht zu bedienen. Natürlich fehlt auch nicht eine Übersichtskarte.

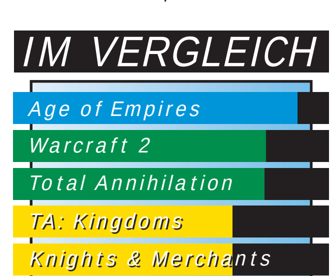


Hier werden alle die Gebäude und Kreaturen angezeigt, die der Dunkle Steinmetz per Zauberkraft fabrizieren kann.

In der gerade herbeigezauberten Kabale entwickeln Sie neue Einheiten. Dazu benötigen Sie fässerweise frisches Mana.

Die Mana-Anzeige, Herzstück des übersichtlichen Menüs. Besetzen Sie weitere Energiesteine, um Ihr Mana-Reservoir aufzustocken!

IM VERGLEICH



Auch wenn die *TA*-Spiele hier die einzigen mit echter 3D-Beschleunigung sind und die Fülle der Einheiten gigantisch ist: Das fast zwei Jahre alte *Age of Empires* zeigt dem Grünschnabel *TAK*, was eine Harke ist. Auch das noch ältere *WarCraft 2* setzt sich souverän ab, und das liegt nicht nur an dem um zig Längen besseren Gameplay. Der Schwachpunkt von *TAK*, besonders auch im Gegensatz zu dem älteren Bruder, ist die seltsam gestaltete Kampagne und das beinahe völlig vernachlässigte Ressourcenmanagement. Verglichen damit war etwa *Knights & Merchants* ein Juwel, das zwar nicht so hell funkelte, aber dafür das Nacht-vor-dem-Monitor-Fieber zu entfachen vermochte.

Referenzklasse · Oberklasse · Gehobene Mittelklasse · Mittelklasse · Unterklasse

QUIRLIGES QUARTETT

Spätestens seit Ludwig dem Frommen wissen wir, daß die Vierteilung eines Riesenreiches keineswegs Partys und Freudentänze zur Folge hat. Von Darien bekamen vier Kinder jeweils ein Stück – und begannen kurze Zeit später, den Geschwistern die Salaternte zu vermiesen. Hier sehen Sie die vier herzigen Prinzen und Prinzeßchen.



Veruna

Königin Kirenna (s. auch „Dienstbare Geister") beherrscht das Element des Wassers. Sie repräsentiert die guten Kräfte und wohnt mit ihrem großen Volk auf den Verunaischen Inseln.

Zhon

Thirsha ist die zweite Schwester. Sie bewohnt mit ihren Untertanen das unzugängliche und wenig fruchtbare Land von Zhon. Sie hat sich dem Bösen verschrieben und beherrscht die Kräfte des Windes.



Aramon

Der Herrscher von Aramon heißt Elsin; ihm wurde von seinem Vater das Element der Erde zugedacht. Genau wie Kirenna repräsentiert er die guten Kräfte. Die Stärke der Aramonier sind konventionelle Streitkräfte.



Taros

Der böse Zauberer Lokken knechtet die Landschaft von Taros, indem er seine Macht über das Element Feuer geschickt einsetzt. Todbringende Feuerbälle und Blitze schleudert er gegen seine Feinde.

auf Ihrer Seite am Gemetzel teilnimmt. Außer den Kämpfen gibt es ein rudimentäres Wirtschaftssystem, bei dem es allerdings nur um eine Sache geht: Mana. Diesen magischen Stoff erhalten Sie dadurch, daß Sie wie im letztjährigen Fantasy-Strategie-Titel *Mana – der Weg der schwarzen Macht* Zaubersteine auf Manaquellen errichten. Je größer Ihre Mana-Vorräte sind, desto mehr Gebäude und mobile Kampfeinheiten können Sie produzieren. Diese Produktion unterscheidet sich allerdings drastisch von der in *Age of Empires*, da stets eine in Magie bewanderte Figur etwa einen Tempel oder eine Kreatur herbeizaubert. Alle Gebäude dienen einem mittelbaren oder unmittelbaren militärischen Zweck; auch Papageien werden nicht zur Unterhaltung erschaffen, sondern haben die Aufgabe, die Lage im Feindesland auszukundschaften.

Geschwisterliebe

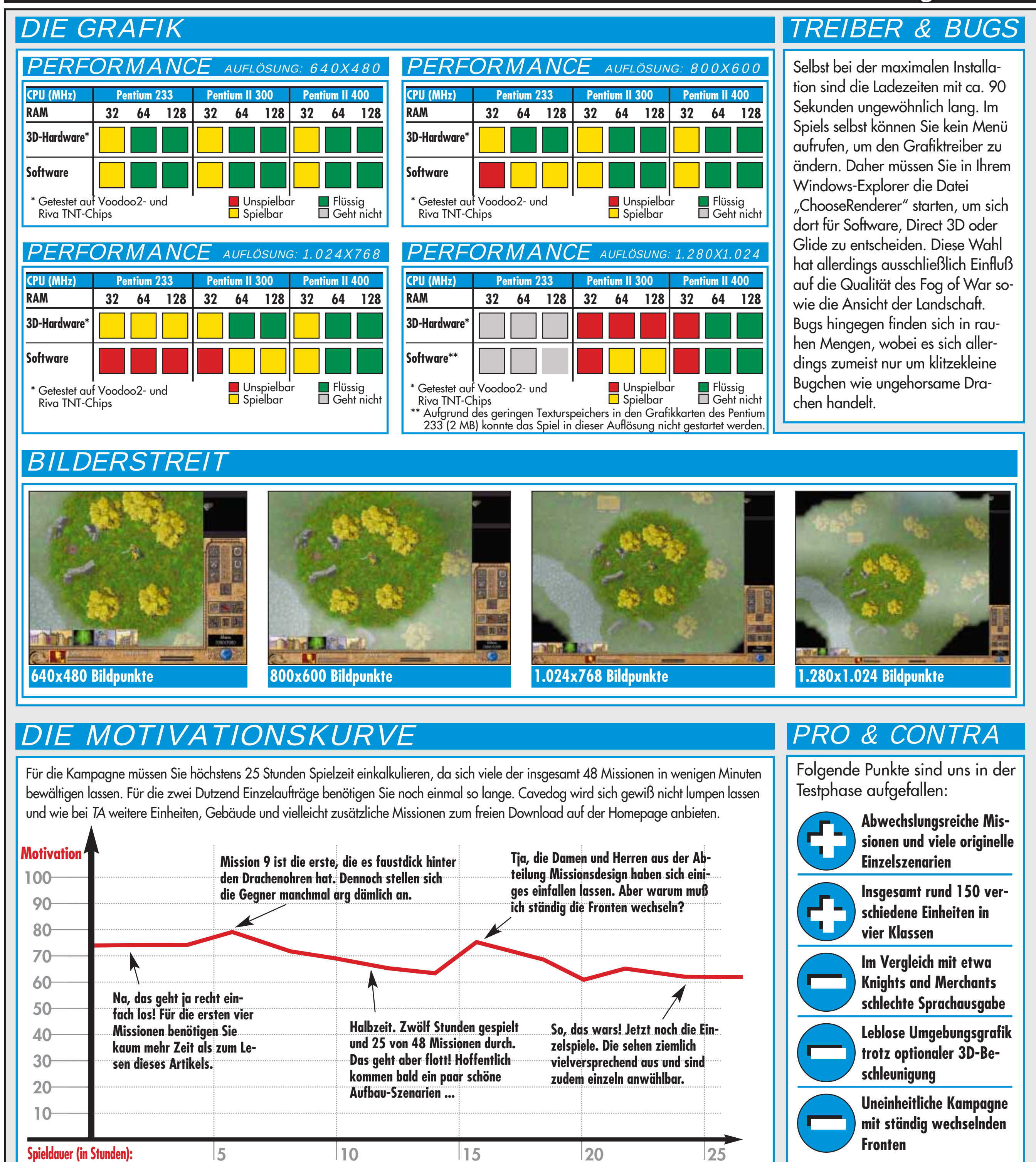
Die Steuerung der Einheiten ist mindestens genauso einfach wie in *TA*. Wie in *Myth 2* können Sie Kreaturen zu Gruppen zusammenfassen, haben allerdings nicht die Möglichkeit, über das Menü verschiedene Formationen festzulegen. Dafür können Sie grundsätzliche Anweisungen für Ihre Truppen festlegen, also etwa, ob sie offensiv oder defensiv vorgehen sollen. Allerdings hat hier das Programm einige Macken, denn trotz ausdrücklichen Befehls zum Abwarten kann es dazu kommen, daß beispielsweise Ihre Barbaren eigenmächtig angreifen und damit unter Umständen eine schöne Taktik zunichte machen. Wie bei Cavedogs Erstling ist das Route-Finding immer noch nicht ausgereift, so daß Ihre Kavallerie häufig minutenlang verzweifelt in der Gegend herumirrt, bis sie einen Weg zum angegebenen Zielort gefunden hat. Entsprechend dumm erscheinen häufig die Gegner, zum Beispiel dann, wenn sie mit allen Mannen angreifen, sich aber trotz ihrer erkennbaren Überlegenheit wieder zurückziehen. Dieses vermeintliche Manko kann sich manchmal positiv auswirken, denn einige Missionen sind recht schwer zu bewältigen und können vielleicht nur wegen besagter KI-Schwäche erfolgreich beendet werden. Abgesehen davon, daß man ständig die Fronten wechselt, sind die Missionen abwechslungsreich gestaltet. Ähnlich wie bei dem ähnlich aufgebauten *Rage of Mages 2* (s. Test in dieser Ausgabe) ermöglichen es die ersten Missionen, daß sich Anfänger mit Steuerung und Spielprinzip auf einfache Weise vertraut machen. Doch auch bei fortgeschrittener Handlung müssen Sie immer wieder kurze und recht einfache Aufträge erledigen. In Mission 17 heißt es etwa: „Neh-



„Tankrush" im Fantasy-Reich: Einige der gegnerischen Gebäude sind sehr stark befestigt. Diese Bastion sieht allerdings stärker aus, als sie tatsächlich ist.



Die Landschaften erstrahlen zwar in Glanz und Gloria, doch die Figuren selbst sind zu wenig detailgetreu gestaltet. Immerhin gibt es Echtzeitschatten.



TESTCENTER — Total Annihilation: Kingdoms

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II 300			Pentium II 400		
RAM	32	64	128	32	64	128	32	64	128
3D-Hardware*	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig

* Getestet auf Voodoo2- und Riva TNT-Chips

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II 300			Pentium II 400		
RAM	32	64	128	32	64	128	32	64	128
3D-Hardware*	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig

* Getestet auf Voodoo2- und Riva TNT-Chips

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 1.024x768

CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II 300			Pentium II 400		
RAM	32	64	128	32	64	128	32	64	128
3D-Hardware*	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig

* Getestet auf Voodoo2- und Riva TNT-Chips

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 1.280x1.024

CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II 300			Pentium II 400		
RAM	32	64	128	32	64	128	32	64	128
3D-Hardware*	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig
Software**	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig

* Getestet auf Voodoo2- und Riva TNT-Chips

** Aufgrund des geringen Texturspeichers in den Grafikkarten des Pentium 233 (2 MB) konnte das Spiel in dieser Auflösung nicht gestartet werden.

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

TREIBER & BUGS

Selbst bei der maximalen Installation sind die Ladezeiten mit ca. 90 Sekunden ungewöhnlich lang. Im Spiels selbst können Sie kein Menü aufrufen, um den Grafiktreiber zu ändern. Daher müssen Sie in Ihrem Windows-Explorer die Datei „ChooseRenderer" starten, um sich dort für Software, Direct 3D oder Glide zu entscheiden. Diese Wahl hat allerdings ausschließlich Einfluß auf die Qualität des Fog of War sowie die Ansicht der Landschaft. Bugs hingegen finden sich in rauhen Mengen, wobei es sich allerdings zumeist nur um klitzekleine Bugchen wie ungehorsame Drachen handelt.

BILDERSTREIT

640x480 Bildpunkte

800x600 Bildpunkte

1.024x768 Bildpunkte

1.280x1.024 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

Für die Kampagne müssen Sie höchstens 25 Stunden Spielzeit einkalkulieren, da sich viele der insgesamt 48 Missionen in wenigen Minuten bewältigen lassen. Für die zwei Dutzend Einzelaufträge benötigen Sie noch einmal so lange. Cavedog wird sich gewiß nicht lumpen lassen und wie bei *TA* weitere Einheiten, Gebäude und vielleicht zusätzliche Missionen zum freien Download auf der Homepage anbieten.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

- \+ Abwechslungsreiche Missionen und viele originelle Einzelszenarien
- \+ Insgesamt rund 150 verschiedene Einheiten in vier Klassen
- − Im Vergleich mit etwa Knights and Merchants schlechte Sprachausgabe
- − Leblose Umgebungsgrafik trotz optionaler 3D-Beschleunigung
- − Uneinheitliche Kampagne mit ständig wechselnden Fronten

men Sie den Jäger und suchen Sie die Schlucht, in der die Steinriesen leben." Mit diesen bärbeißigen Gesellen müssen Sie dann eine Festung im Norden vernichten, was mit einem Mindestmaß an taktischem Kalkül kein Problem darstellen sollte. Haben Sie die Kampagne durchgespielt, können Sie noch zwischen 24 Einzelspielen wählen, bei denen Sie sich jeweils für eine der vier Rassen entscheiden können.

Nebel auf grünen Auen

Alle Karten, ob in der Kampagne oder im Einzelspiel, haben eine Gemeinsamkeit: Der Nebel des Krieges (= Fog of War) ist nicht wie in den meisten anderen Strategie-Titeln schwarz, sondern sieht mittels einer Transparenztextur aus wie richtiger Nebel. Die dafür verantwortliche *TA*-Engine begeisterte bereits vor fast zwei Jahren mit detaillierten Einheiten und schönen Landschaften. Für *TAK* wurde sie gar noch einmal aufgemöbelt, so daß die Grafik jetzt über eine 16-Bit-Farbtiefe verfügt. Auch die Effekte wie Feuerbälle wirken dank Direct3D-Support prächtig und machen die Kämpfe zu einem visuellen Erlebnis. Den Einheiten sieht man allerdings nicht an, daß sie auf Polygonbasis programmiert wurden; allzu pixelig wackelt etwa ein Zombie über die Wiesen. Diese wiederum sind zwar überzeugend gestaltet, jedoch fehlt es an Dynamik. Zwar wären Schmetterlinge und Grashüpfer zuviel des Guten, aber hier bewegt sich nicht

STATEMENT

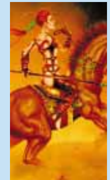
Was haben die Entwickler nur für komische Drogen genommen, daß sie aus dem aufregenden *TA* solch einen merkwürdigen Fantasy-Murks gemacht haben? Statt eines durchdachten Ressourcenmanagements wie in *Age of Empires* erlebt man einen Amazon-Rush, wie etwa in der fünften Mission. Dort zaubert man sich einen Haufen Amazonen, einige Wichte geheißene Fledermäuse sowie ein paar Käfigdämonen herbei, und diese illustre Gesellschaft zertrampelt dann die Salatbeete des Gegners. Dabei kann man sich gar nicht über den Sieg freuen, weil man in der nächsten Mission Partei für eine andere Rasse ergreifen muß. Zudem erscheint es mir so, als seien die Schwächen des Vorgängers noch verstärkt worden, weil die Gegner jetzt noch dämlicher handeln und das Route-Finding stellenweise für entnervtes Gekreische meinerseits sorgte. Dabei ist *TAK* ein netter Zeitvertreib, der neben vielen Einheiten, schön gestalteten Karten und abwechslungsreichen Missionen die schönste Musik des Genres bietet. Wer nicht auf *TA 2* warten kann und auf Fantasy-Szenarien steht, darf hier bedenkenlos einen Blick riskieren.

STATEMENT

TAK führt die Schwächen der Cavedog-Technologie deutlich vor Augen. Denn was bei den Panzern, Flugzeugen und Kampfrobotern von *Total Annihilation* noch ausgesprochen cool wirkte, funktioniert mit filigranen Fantasy-Figuren einfach nicht – da sieht selbst das vier Jahre alte *WarCraft 2* stellenweise schöner und detaillierter aus. Anders als etwa bei *Dungeon Keeper 2* oder beim direkten Konkurrenten *Myth 2* haben Sie von der 3D-Grafik kaum Vorteile – Zoomen, Drehen, Blickwinkel ändern, all das geht nicht. Was sich allerdings ändert (und zwar ständig), ist das Volk, und darunter leidet die Atmosphäre erheblich – entweder spiele ich NOD oder GDI, Orcs oder Menschen, Zerg oder Protoss, aber nicht gezwungenermaßen mal dieses und mal jenes. Zumal man sich nicht so richtig auf die Stärken einer Spezies einstellen kann. Wers gar nicht mehr bis zum Erscheinen von *WarCraft 3* aushält, kauft ein sehr umfangreiches Fantasy-Echtzeitstrategiespiel ordentlicher Qualität, das ich aber eigentlich zwei Klassen besser eingeschätzt hätte.

DIENSTBARE GEISTER

Am Beispiel der Veruna-Rasse wollen wir Ihnen einige der wichtigsten Einheiten vorstellen; die Gesamtmenge ist etwa dreimal so groß und umfaßt Gebäude und Kämpfer in vier Klassen.



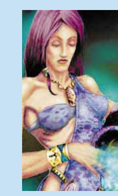
Bereits in den ersten Missionen lernen Sie diese flinke Speerkämpferin zu Pferde kennen.



Nur ein Bogenschütze bewacht dieses Schiff, das jedoch andere Einheiten bauen kann.

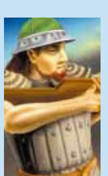


Der Priester kennt Zaubersprüche en masse und ist im Nahkampf äußerst wehrhaft.



Die Priesterin kann nicht kämpfen, dafür ist sie in der Lage, zu heilen und Gebäude zu errichten.

Völlig unbewaffnet, kann die Seefeste verschiedene Marine-Einheiten bauen.



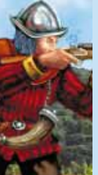
Bogenschützen können auf Distanz viel Schaden anrichten, schwächeln aber im Nahkampf.

Bastionen sind nötig, um eine Basis gegen feindliche Angriffe wirkungsvoll zu verteidigen.



Berserker kämpfen mit gleich zwei Waffen – immerhin haben sie ja zwei Hände.

Der Kreuzritter ist ein solider und zuverlässiger Kämpfer, der zudem recht stark gepanzert ist.



Zur dritten Klasse gehören die Musketiere. Musketiere? In einer Fantasy-Welt?



Bei der Belagerung einer feindlichen Feste unverzichtbar: Das Katapult.





Eine größere Einheit mit guten Schwertkämpfer kann man immer gebrauchen.



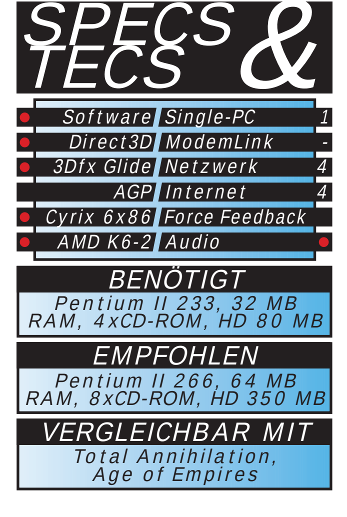
Tod im Salatfeld: Die Gegner sind zwar dumm, aber zum größten Teil außerordentlich kampfstark.

einmal ein Zweiglein im Wind, so daß Berge, Täler und Auen recht steril wirken. Allein während der Kämpfe kann es vorkommen, daß Bäume, Sträucher oder Salatköpfe abgefackelt werden und paradoxerweise der Landschaft dadurch ein wenig Leben eingehaucht wird. Daher ist es ein großer Vorteil, daß Cavedog einen Editor beigefügt hat, mit dem Spieler möglicherweise hübschere Karten entwerfen können. Natürlich verfügt *TAK* über einen Mehrspielermodus mit Partien für bis zu vier Teilnehmer. Über das Internet können Sie den Cavedog-eigenen Service Boneyards in Anspruch nehmen, um dort gegen Gleichgesinnte zu kämpfen. Da *TA*-Fans vom Entwickler auf vorzügliche Weise mit neuen Einheiten und Szenarien versorgt wurden, ist zu erwarten, daß auch für *TAK* eine Menge Goodies zum freien Download bereit gestellt werden.

Peter Kusenberg ■



Ähnlich wie in TA gibt es auch im Nachfolger einige spektakuläre grafische Effekte zu bestaunen. Besonders die Monarchen haben einige wirkungsvolle Tricks auf Lager.



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
●	3Dfx Glide	Netzwerk	4
	AGP	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium II 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 350 MB

VERGLEICHBAR MIT
Total Annihilation, Age of Empires

RANKING

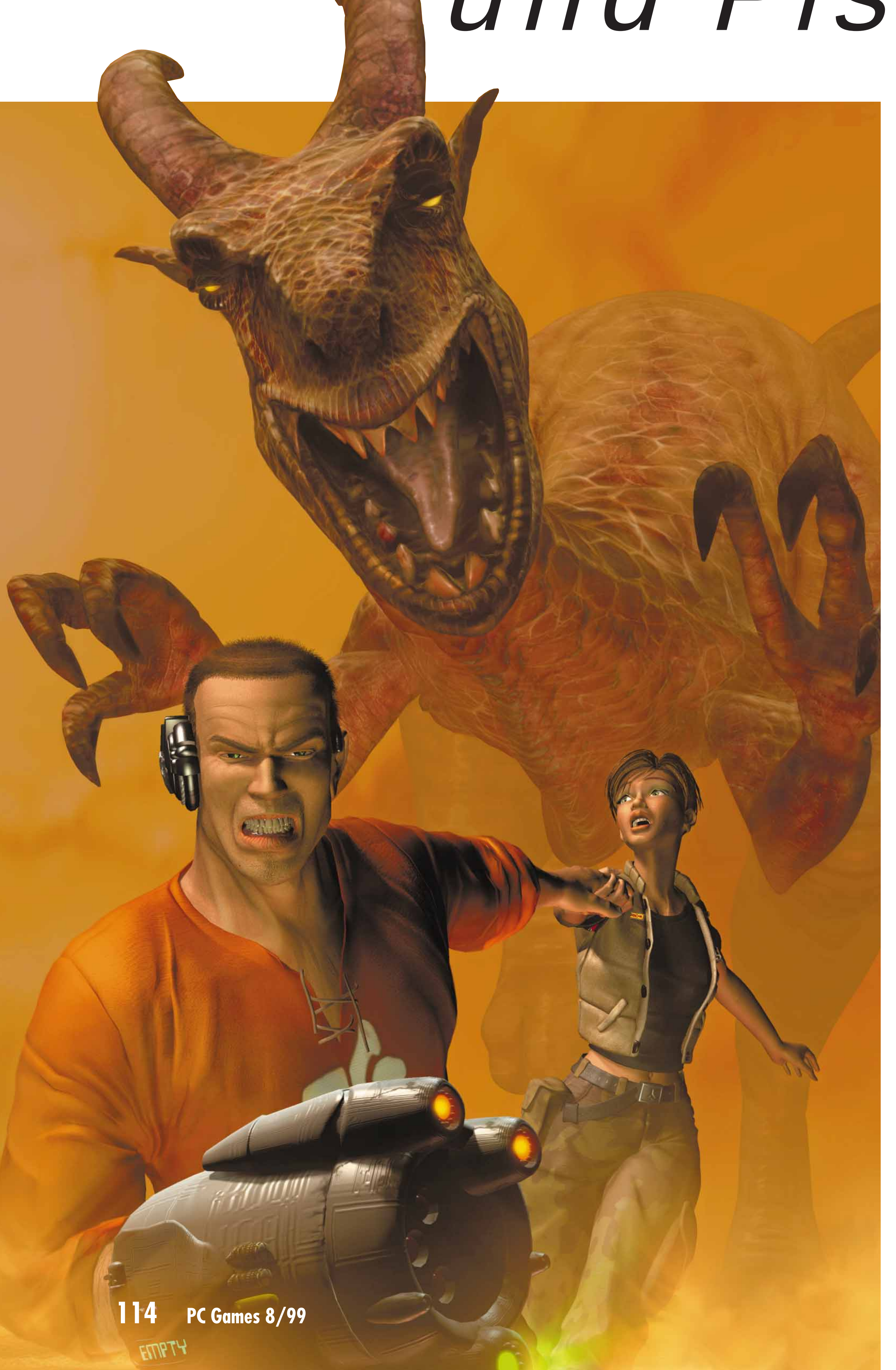
Echtzeitstrategie

Grafik	78%
Sound	88%
Steuerung	84%
Multiplayer	75%
Spielspaß	**72%**

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Cavedog/GTI
Preis	ca. DM 80,-

Outcast

Mit Hirn, Charme und Pistole



Während die Spielebranche derzeit vom gefürchteten Sommerloch bedroht wird, hat die amerikanische Regierung im Action-Adventure Outcast ganz andere Probleme: Deren Loch ist schwarz, bedroht die Existenz der Menschheit und läßt sich nicht einfach mit ein paar heißen Spieletiteln stopfen. Für solch heikle Flickarbeiten wird ein Mann gebraucht, der sich nicht von Soldaten, Untieren und Halsabschneidern in die Parade fahren läßt: Cutter Slade hat endlich sein Ränzlein geschnürt und ist auf dem Weg, um seine und eine fremde Welt vor dem Untergang zu retten.

In den vergangenen anderthalb Jahren haben wir über kaum einen anderen Titel mehr berichtet als über das Ausnahmeprodukt von Appeal. Obwohl unsere Stammleser die Story gewiß schon aus dem Effeff herunterbeten können, führen wir im folgenden Testbericht noch einmal die wichtigsten Facts an, freilich ohne daß wir Ihnen allzu viel von der spannenden Handlung verraten. Obwohl aus Hunderten von Science-Fiction-Filmen hinlänglich bekannt ist, daß sämtliche Expeditionen zur Erforschung fremder Welten in die Hose gehen, starten amerikanische Wissenschaftler im



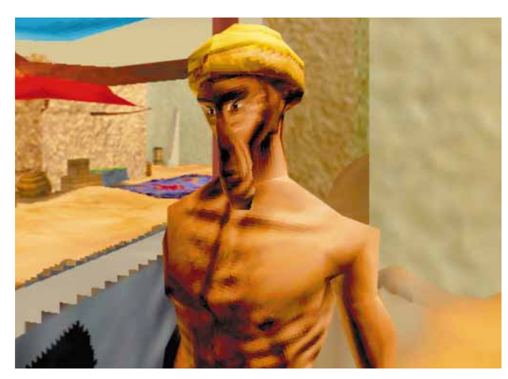
Jahre 2007 eine Raumsonde. Natürlich läuft auch hier alles schief, und die Sonde wird in einer Parallelwelt beschädigt.

Filmreif

Da ein dabei entstandenes Schwarzes Loch die Existenz der Erde bedroht, wird ein Team fähiger Wissenschaftler unter Leitung des erfahrenen Marine-Soldaten Cutter Slade losgeschickt, um in der anderen Welt die Sache ins Reine zu bringen. Auch hier läuft alles anders als geplant, denn nach einem grandiosen Introfilm mit finalem Getöse erwacht Cutter auf einer hölzernen Pritsche. Bald muß er feststellen, daß er nicht nur den größten Teil seiner Ausrüstung, sondern auch seine drei Begleiter, darunter die ihm vertraute Bio-Ethnologin Marion Wolfe, verloren hat. Zudem macht er Bekanntschaft mit einer hochgewachsenen Gestalt,



Nach dem Fiasko bei einem seiner Einsätze begann Cutter zu trinken. Hier muß er auf seinen geliebten Wodka verzichten.



Die weiblichen Talaner sehen völlig unfeminin aus. Lassen Sie sich trotzdem von der Dame zu einer kleinen Gefälligkeit verleiten?

die ihn in gebrochenem Deutsch darüber aufklärt, wo der schlagfertige Marine-Soldat gelandet ist. Wie sich herausstellt, handelt es sich bei der Gestalt um einen Shamaz (= Priester) einer abgelegenen Siedlung der Talaner, die als Eingeborene in den sechs Regionen jener Parallelwelt namens Adelpha leben. Der freundliche Kerl klärt den Erdling darüber auf, wohin es ihn verschlagen hat und was ihn in der fremden Welt erwartet. Dies ist jedoch nicht die einzige Überraschung für Cutter, denn der liebenswürdige Alien hat auch noch ein ganz besonderes Anliegen ...

Grim Fandazma

Dem zunächst recht ahnungslosen Helden wird eröffnet, daß er seine Welt nur dann retten kann, wenn er die derzeitige Misere in Adelpha beendet. Dazu muß er die als Mons bekannten heiligen Artefakte wiederfinden, die der machtgierige Priester Faeh Rhan geraubt hat. Das Lebensziel der Talaner ist nämlich die Verwirklichung ihres Fantazmas (= Ewiges Heil), und zur Verwirklichung dieses Ziels benötigen sie jene Mons. Derweil terrori-

SHAMAZAAR



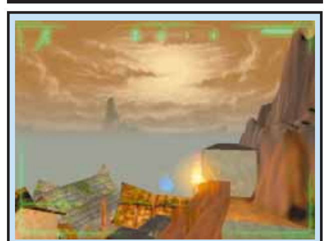
In der Welt der Tempel wandeln Sie über grüne Dämme und erkunden imposante Bauwerke.

TALANZAAR



Die größte Stadt dieser Welt ist gleichzeitig die einzige Großstadt Adelphas; hier steppt der Bär.

OKASANKAAR



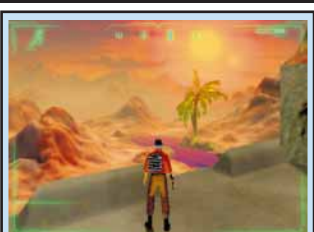
In den Sümpfen dieser Region gibt es die blutgierigen Fische namens Sannegta; an Land lauern Soldaten.

RANZAAR



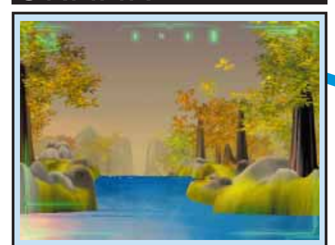
In dieser kleinen Schneewelt erwacht Cutter, nachdem er mit seiner Sonde in Adelpha gelandet ist.

MOTAZAAR

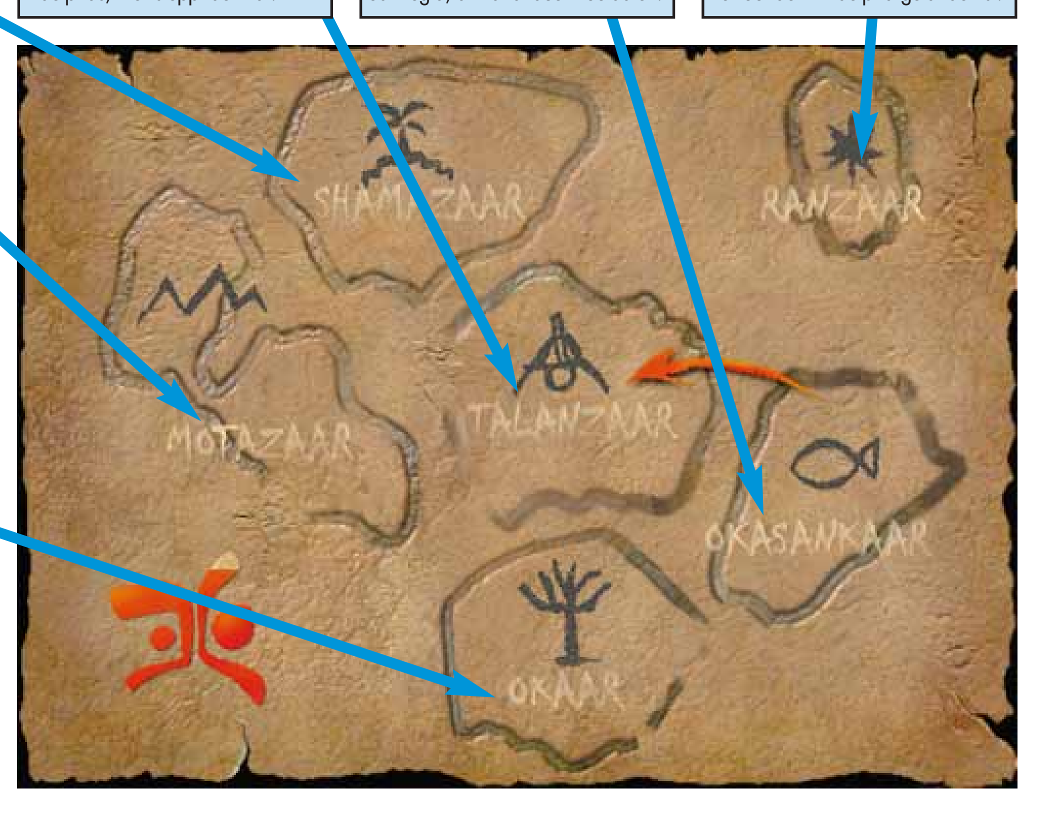


Diese einst blühende Landschaft droht zu vertrocknen. Die Bewohner fristen ein kümmerliches Dasein.

OKAAR



Das Waldland ist die fruchtbarste Region Adelphas. Zahlreiche Geheimnisse gilt es hier zu entdecken.







Flex-Appeal: Die Engine der belgischen Entwicklerfirma ist enorm flexibel und erlaubt stufenloses Zoomen; allerdings nur auf Rechnern der Spitzenklasse.



Sechs Waffen stehen Cutter zur Verfügung, darunter ein Pfeilgewehr mit optionalem Sniper-Modus.



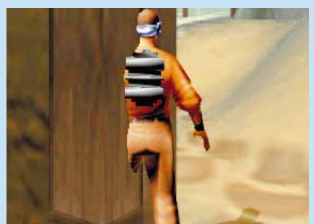
Postmodern Talking: Dieser gerissene Händler will Cutter seine eigenen Ausrüstungsgegenstände verkaufen.

SYSTEMFEHLER

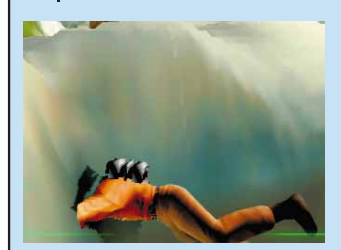
Neben den immensen Hardware-Anforderungen haben vor allem Clipping-Fehler und sonstige Grafik-Bugs Cutters Einzug in die Referenzklasse verhindert. Zwar gab es während des mehrtägigen Tests keinen einzigen Systemabsturz und die Gegner-KI arbeitete stets tadellos, aber die vielen Mängel der Engine trübten doch das intensive Spielerlebnis. Im folgenden stellen wir Ihnen einige der im Test am häufigsten aufgetretenen Bugs vor.



Sehr ärgerlich: Cutter läuft dicht an einem Gebäude entlang – und befindet sich plötzlich auf dessen Dach.



Ist Herr Slade ein Geist, der durch Wände gehen kann? Oder ist dies nur der älteste Bug der Welt?



Bemerkenswert, wie Cutter seinen Kopf in den Schnee stecken kann!



Ein ständiges Problem ist die ungenaue Kameraführung während des Zooms.

sieren Faeh Rhans Soldaten die Bevölkerung, deren einzige Hoffnung der in alten Schriften verheißene Erlöser ist, dessen Name auf talanisch Ulukai lautet. Natürlich wird der seltsame Knilch aus einer anderen Dimension für jenen Ulukai gehalten, so daß Cutter jetzt nicht nur das Schicksal seiner, sondern auch das Schicksal einer fremden Welt auf seinen allerdings nicht gerade schmächtigen Schultern trägt. Als einzige Hilfswerkzeuge stehen ihm dabei sein Volumen-Reduktions-Rucksack, eine Laserwaffe sowie sein unerschütterlicher Galgenhumor zur Verfügung. Derart spärlich ausgerüstet, begibt sich Cutter unter Anleitung seines Gastgebers auf die Reise, wobei er zunächst ein Training absolvieren muß, bei dem er lernt, sich in der fremden Welt zu bewegen. Wie in *Dark Project: Der Meisterdieb* ist dieses Tutorial Teil der packenden Story, die bei *Outcast* noch filmischer geraten ist als beim gleichermaßen storylastigen Action-Adventure von Looking Glass. Das Speichern von Spielständen findet ebenfalls innerhalb der Handlung statt, zu welchem Zweck Cutter einen Gamesave-Kristall aktivieren muß. Absurde, riesige Inventare wie in klassischen Adventures à la *Monkey Island* haben die Appeal-Programmierer vermieden, indem sie Cutter einen Rucksack verpaßt haben, der Gegenstände automatisch aufnimmt. Mittels einer plausiblen SciFi-Technik werden diese so stark verkleinert, daß dort prima größere Mengen an Munition und unzählige Gesteinsproben und Mineralien hineinpassen.

Reine Nervensache

Die verschiedenen Rohstoffe wie Mineralien benötigt Cutter zur Gewinnung von Energie, um etwa die talanischen Waffen benutzen zu können. Neben dem Rucksack trägt er ein HUD (= Head-up-Display), das an sein Nervensystem angeschlossen ist. Dieses technische Wunderding erlaubt es ihm, jederzeit eine Umgebungskarte aufzurufen oder die Gegend nach wertvollen Gegenständen zu scannen. Zudem informiert ihn die freundliche weibliche Stimme seiner digitalen Beraterin darüber, ob sich feindlich gesonnene Lebensformen in der Nähe befinden. Über das HUD kann er eine Datenbank aufrufen, die automatisch aktualisiert wird, sobald Cutter durch Gespräche mit den eingeborenen Talanern neue Informationen erhält. Erklärt ihm beispielsweise der Fallensteller im Wald von Okaar, daß es sich bei einem Gamor um ein flinkes Raubtier handelt, dann wird diese Information automatisch in die Datenbank eingespeist; begegnet Cutter dann einem solchen Gamor, dann weiß er wenigstens den Namen des Tieres, das ihm gerade die Kehle durchbeißt. Mit ein wenig

TRANSPORTWESEN



Die Twôn-Hâ sind zwar eigenwillig, doch als Reittiere eignen sie sich vorzüglich, besonders auf langen Strecken.



Daokas sind Teleportale, mit deren Hilfe Cutter rasch eine der anderen Regionen Adelphas aufsuchen kann.



Natürlich kann Herr Slade auch schwimmen. Doch wie Kollegin Croft muß er sich mit fiesen Fischen herumschlagen.

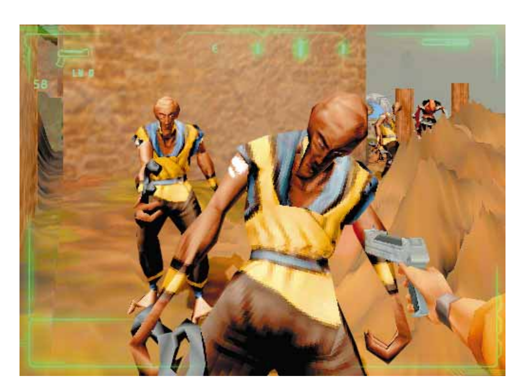


Manchmal zeugt es von Klugheit, im Staub zu kriechen, um nicht von einer Horde Soldaten entdeckt zu werden.





Smells like Tomb Raider: Hier muß Cutter unter schwingenden Baumstämmen und Selbstschußanlagen hindurchkriechen. Die meiste Zeit ist aber nicht seine Geschicklichkeit gefragt, sondern seine Fähigkeit, mit den Leuten zu reden – oder zu kämpfen.



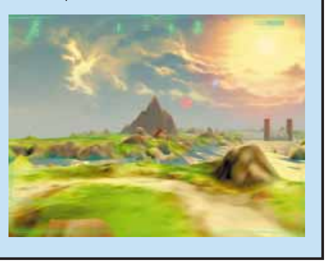
Die Kampfszenen sind wirklich hart. Stürmen mehrere Gegner auf Cutter zu, ist es oft sinnvoll, die Biege zu machen.



Dieser Schmied in Motazaar vermag aus verschiedenen Rohstoffen Munition für Cutters talanische Waffen herzustellen.

DIE VOXELENGINE

Wenn Sie sich das Testcenter anschauen, dann werden Sie feststellen, daß Cutter Slade selbst auf unseren besten Rechnern recht langsam vorankommt. Zwar verbraucht auch die KI eine Menge Systemressourcen, doch am stärksten wird der Prozessor durch die Berechnung der grafischen Information belastet. Anders als bei hardwarebeschleunigten Titeln müssen nämlich bei Voxel-Spielen die Geometrie- und Farbwerte größtenteils vom Hauptprozessor berechnet werden, da 3D-Beschleuniger nicht unterstützt werden. Selbst die schnellste 3D-Beschleunigerkarte wie beispielsweise unser letztmonatiger Testsieger Viper V770 Ultra mit TNT2-Chipsatz hilft Ihnen deshalb herzlich wenig. *Outcast* ist allerdings kein reines Voxel-Spiel, sondern eine Mischung aus beiden Techniken. Während sämtliche Figuren und Objekte aus Polygonen bestehen, handelt es sich bei der Hintergrund- und Umgebungsgrafik um Pixel, die mittels Voxel-Technik eine Tiefeninformation erhalten, so daß die Darstellung von Entfernungen kein Problem darstellt. Verschiedene Levels werden Sie allerdings vergeblich suchen, da sich gewissermaßen immer eine ganze Welt im Speicher Ihres Rechners befindet.



Geschick und der richtigen Waffe dürften Sie zumindest die Welt von Shamazaar ganz gut erkunden können, ohne daß Ihnen feindliche Soldaten eins auf die HUD-Mütze hauen. Sollte die Übermacht zu groß sein, dann bleibt Ihnen immer noch die Möglichkeit, das Weite zu suchen. Wenn Sie die teils recht großen Entfernungen nicht zu Fuß laufen wollen, dann können Sie auch eines jener lamaähnlichen Twôn-Hâs besteigen und die jeweilige Strecke im Galopp zurücklegen. Cutter ist überhaupt ein beweglicher Bursche: Er kann genauso gut schwimmen wie Lara Croft, macht imposante Sprünge und erklimmt steilste Wände. Zudem kann er über den Boden kriechen und vielleicht auf diese Weise ungesehen ein gegnerisches Lager passieren.

Um von einer Region in die nächste zu gelangen, kann er Teleportale benutzen. Solange er seine Teamkollegen nicht gefunden hat, muß er sich allerdings allein durchschlagen. Da jedoch der „Ulukai wider Willen" bei der einheimischen Bevölkerung bekannt ist wie ein bunter Hund, kommt er leicht mit den Arbeitern oder Händlern ins Gespräch, es sei denn, er hat sich zuvor wie die Axt im Walde benommen. Die vielgepriesene Künstliche Intelligenz überzeugt gerade in diesem Punkt, denn wenn Cutter etwa auf einen harmlosen Passanten feuert, dann ist sein Ruf ruiniert und aus dem geplanten Plausch mit dem Shamaz wird nichts. Zusätzliche Informationen erhält er dann, wenn er den Talanern kleine Gefälligkeiten erweist. Dabei macht Mr. Slade gerne kleine Witzchen auf Kosten der Eingeborenen, denen er etwa droht, sie von seiner Weihnachtsgeschenkeliste zu streichen, falls sie ihm nicht weiterhelfen. Als Spieler haben Sie allerdings nur bedingt Einfluß auf den Gesprächsverlauf, denn die Dialoge laufen automatisch ab, und Sie können nur das jeweilige Thema auswählen. Insgesamt kann es die

IM VERGLEICH

- Tomb Raider 3
- Outcast
- King's Quest VIII
- SW: Die Dunkle Bedrohung
- Das fünfte Element

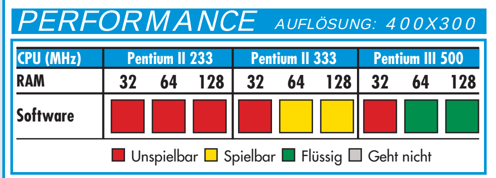
Bislang hat es noch kein Held des Action-Adventures geschafft, der Dame mit der großen Oberweite den Genre-Thron streitig zu machen. Connor in *King's Quest VIII* scheiterte an einer unzureichenden grafischen Umsetzung seiner Welt, die beiden Damen vom *Fünften Element* bzw. *Die Dunkle Bedrohung* scheiterten an allzu simplen Rätseln und eher eintönigem Gameplay. Cutter hatte zweifellos die besten Aussichten, denn Appeals langerwarteter Titel bietet mit Sicherheit ein Vielfaches an Originalität, Spannung und Spieltiefe. Doch anders als bei *Tomb Raider 3* werden frühestens in einem Jahr genügend PCs die Voraussetzungen erfüllen, damit Zocker die ganze grafische Pracht von *Outcast* genießen können.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

TESTCENTER — Outcast

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 400X300



CPU (MHz)	Pentium II 233			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	32	64	128	32	64	128	32	64	128
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 512X384

CPU (MHz)	Pentium II 233			Pentium II 333			Pentium III 500		
RAM	32	64	128	32	64	128	32	64	128
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

TREIBER & BUGS

Eine Auflistung der am häufigsten auftretenden Bugs finden Sie im Kasten „Systemfehler". Möglicherweise wird Appeal einen Patch nachreichen, der diese Unebenheiten ausbügelt.

DIE AUFLÖSUNG

Um die Bildwiederholrate zu erhöhen, ist die Verringerung der Auflösung ein wirkungsvolles Mittel.



Auflösung 300x200, höchste Detailstufe



Auflösung 320x240, höchste Detailstufe



Auflösung 512x384, höchste Detailstufe

Wenn Sie einige Details abschalten, können Sie *Outcast* auch in der höchsten Auflösung starten, müssen dann allerdings eine verminderte Qualität der Spielgrafik hinnehmen. Der Cinemascope-Modus sorgt für störende Streifen am oberen und unteren Bildrand, entlastet dafür den Prozessor.



Auflösung 512x384, niedrigste Detailstufe



Auflösung 512x384, mittlere Detailstufe



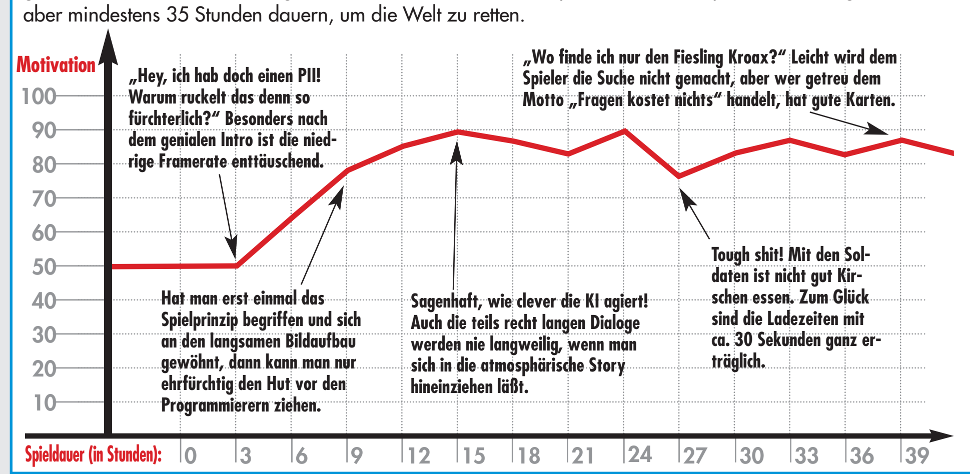
Auflösung 512x384, höchste Detailstufe im stark ressourcenschonenden Cinemascope

IM VERGLEICH

	Outcast	King's Quest VIII	Tomb Raider 3
Levels	6 Regionen	7 Welten	15
Linearer Verlauf	Nein	Ja	Nein
Schwierigkeit	Hoch	3 Stufen	Mittel
Waffen	6 + Updates	ca. 20	10
Dialoge	Ja	Ja	Nein
Auflösung			
512x384	Ja	Ja	Nein
640x480	Nein	Ja	Ja
800x600	Nein	Ja	Ja
1024x768	Nein	Nein	Ja
3D-Grafik			
DirectDraw	Ja	Ja	Ja
Direct 3D	Nein	Ja	Ja
Glide	Nein	Ja	Ja
OpenGL	Nein	Nein	Nein

DIE MOTIVATIONSKURVE

Die Netto-Spielzeit von *Outcast* läßt sich recht schwer bestimmen, da es keinen vorgegebenen Handlungsweg gibt. Zudem steht es Ihnen völlig frei, mit welchen Talanern Sie sprechen oder kämpfen wollen. Insgesamt wird es aber mindestens 35 Stunden dauern, um die Welt zu retten.



TUNING

Outcast ist ein interessanter, allerdings auch schwieriger Kandidat für Tuningversuche, da die Engine nur dann eine akzeptable Performance ermöglicht, wenn man bereit ist, deutliche Abstriche im Bezug auf die Darstellungsqualität zu machen. Beim Spielstart werden automatisch die besten Einstellungen für Ihren Rechner ermittelt. So wird dem Besitzer eines PII 333 mit 128 MB RAM empfohlen, die mittlere Auflösung sowie mittlere Detailstufen zu verwenden. Natürlich können Sie diese Einstellungen verändern, müssen jedoch nach der Wahl einer höheren Auflösung mit ruckeligerem Bildaufbau rechnen. Denn selbst auf einem Pentium III 500 bietet das Spiel nur eine Auflösung von 400x300 an und schaltet auch die übrigen Optionen nicht alle auf den jeweils maximalen Wert. Entscheiden Sie sich dennoch für die höchste Detailstufe, dann leistet *Outcast* kaum noch 10 Frames. Nützlich sind daher die Hilfetexte zu den Optionen, denn diese geben an, wie stark sich die Veränderung einer Einstellung auf die Performance auswirkt. Die sinnvollsten Veränderungen sind sicherlich jene, in den Cinemascope-Modus umzuschalten oder die Tiefenschärfe zu verändern.



STATEMENT

Outcast ist fast genau so genial geworden, wie ich es mir gewünscht habe. Weder *Tomb Raider 3* noch handelsübliche Ego-Shooter verfügen über solch eine ungeheure Spieltiefe. Besonders hat mich die Eigenständigkeit der exotischen Welt Adelphas fasziniert, so daß ich in keinem Moment das Gefühl hatte, der Daseinsgrund der Soldaten läge einzig darin, dem Helden aufzulauern und ihn abzuknallen. Zudem kann sowohl die Qualität der Umgebungsgrafik als auch das Design der vielen Figuren völlig überzeugen, wenn ich auch eine etwas höhere Auflösung als Sahnehäubchen vermißt habe. Genauso brillant sind der Soundtrack und die flexible Steuerung, so daß Sie sich jetzt vermutlich fragen: „Warum steht denn da unten keine Gesamtwertung mit 9x%?" Die Gründe hierfür finden Sie in unseren Technikkästen, denn selbst das großartigste Spiel ist dann nicht mehr so großartig, wenn es selbst auf High-End-Systemen keine flüssige Performance zustande bringt. Wäre *Outcast* nicht solch eine leicht fehlerhafte Ruckelorgie geworden, dann stände jetzt vielleicht „Spiel des Monats" über diesem Artikel.

Textmenge locker mit gesprächslastigen Adventures wie *Grim Fandango* oder *Discworld Noir* aufnehmen. Besonders in den Gesprächsszenen erweist sich die filmische Aufbereitung mit verschiedenen Kameraperspektiven und effektvollen Zooms als besonders wirkungsvoll. Vom klassischen Adventure unterscheidet sich *Outcast* dadurch, daß die übrigen Leute ihrem Tagewerk nachgehen, während Sie mit einem der Talaner quatschen. Die Qualität der Sprachausgabe ist vorzüglich, wobei wir leider bislang noch nicht die endgültige deutsche Fassung unter die Lupe nehmen konnten; es wurden jedoch namhafte Sprecher wie Martin Lehmann verpflichtet, der diesmal nicht Bruce Willis, sondern Cutter Slade seine markante Stimme geliehen hat.

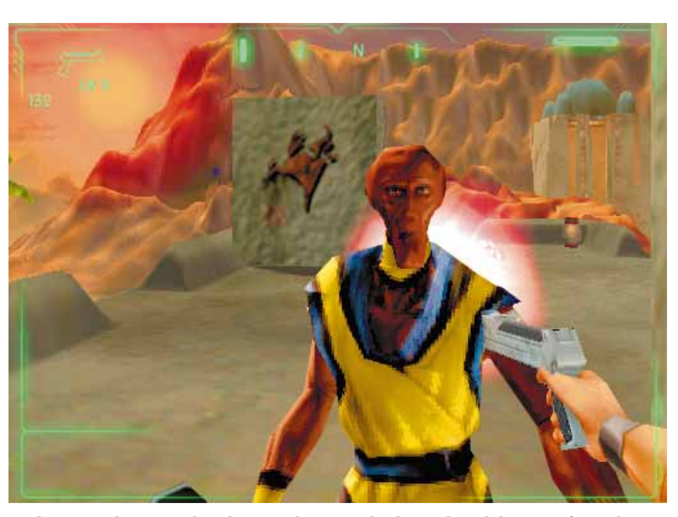
Fight the power!

Wie bereits angedeutet, werden Sie auf den Gebrauch Ihrer Waffen nicht verzichten können. Zum Beispiel unterhalten die Soldaten in der Bergwelt von Motazaar ein großes Lager, das Sie nur dann mit Aussicht auf Erfolg angreifen können, wenn Sie sich ausreichend mit Munition für das Maschinengewehr oder den Granatwerfer ausgerüstet haben. Gelingt es Ihnen, einen Soldatenstützpunkt auszuheben, werden Ihnen die Bewohner der jeweiligen Region dankbar sein und Ihnen bei der Suche nach den Mons gerne weiterhelfen. SollteCutter bei einem solchen Gefecht schwer verwundet werden und kein Medipack mehr zur Verfügung haben, dann kann er den örtlichen Shamaz aufsuchen. Dieser Priester hat die Fähigkeit, Wunden zu heilen. Und dies wird im Spielverlauf gewiß mehr als einmal nötig sein, denn die Gegner sind mindestens genauso clever wie die Zivilisten und gehen bei Ihrem Anblick erst einmal in Deckung und überlegen sich eine Verteidigungstaktik.

Die Bunte Bedrohung

Um bei solchen Feuergefechten besser zielen zu können, empfiehlt es sich, hier in die Ansicht der ersten Person zu wechseln. Während des übrigen Spielverlaufs nutzen Sie besser die *Tomb Raider*-Perspektive, die stufenlos gezoomt werden kann. Dies ist allerdings nur dann ohne ruckeligen Bildaufbau möglich, wenn Sie über einen entsprechend leistungsfähigen Rechner verfügen (s. Testcenter). Neben der eigenständigen Lebenswelt und dem nichtlinearen Handlungsverlauf ist nämlich die Grafikengine eine Ausnahmeerscheinung. Als ein Gemisch aus Voxel- und Polygontechnik sind die Landschaften zwar ungemein schön gestaltet, lassen sich jedoch nicht in den Texturspeicher einer Hardwarebeschleunigerkarte laden (s. Kasten „Die Voxelengine"). Wollen Sie also in den Genuß aller grafischen Details wie Echtzeit-Schatten, detaillierte Gesichtszüge und Bump Mapping kommen, dann müssen Sie entweder die Bildschirmauflösung reduzieren, oder Sie spielen *Outcast* auf einem megahertzstarken Pentium-III- oder AMD-K7-System (s. „Tuning"). Neben den happigen Hardwareanforderungen haben wir in unserer Testversion eine Reihe unangenehmer Grafikbugs entdeckt, die das Spielvergnügen ein wenig trüben. Ausgeglichen wird dieses Manko durch den superben Soundtrack, der mit den Klängen des Moskauer Sinfonieorchesters das Spielgeschehen akustisch begleitet.

Peter Kusenberg ■



Sie können jederzeit in die Ich-Perspektive wechseln. Während der Kämpfe ist dies unbedingt anzuraten, da Sie so rascher auf Angriffe reagieren können.

STATEMENT

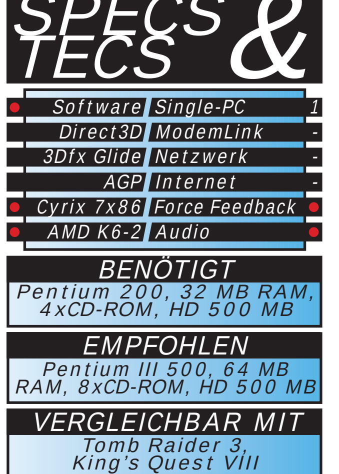
Nein! *Outcast* ist leider nicht genauso genial geworden, wie ich es mir gewünscht habe. Das liegt allerdings nur daran, daß das Action-Adventure meine hochgesteckten Erwartungen an die Geschwindigkeit der Grafikengine nun doch nicht erfüllen kann. Der Fall, daß eine Software in eigentlich allen spielbaren Betas grafisch zu 100% überzeugen kann und erst in der finalen Version deutlich absackt, kommt nicht oft vor – aber *Outcast* ist so ein Fall. In allen anderen Punkten muß ich meinem Kollegen natürlich Recht geben: Zur überragenden Spieltiefe, dem bissigen Humor, dem Soundtrack und der Steuerung kann man seinen Schöpfern nur gratulieren. Mir hat der Ausflug nach Adelpha jedenfalls einen Heidenspaß gemacht – allerdings schlagen in meiner CPU auch 500 Hertzen, und da können laut unserer jüngsten Hardware-Umfrage (siehe Seite 148) gerade einmal 13% unserer Leser mithalten.



Auf dem Grund des Flusses befinden sich jede Menge Goodies – leider auch ein paar gefräßige Sannegta-Fische.



Nein, dieses Wasser ist nicht echt! Es handelt sich bloß um Texturen in einem außergewöhnlichen Computerspiel!



SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 7x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 500 MB

EMPFOHLEN
Pentium III 500, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 500 MB

VERGLEICHBAR MIT
Tomb Raider 3, King's Quest VIII

RANKING

Action-Adventure	
Grafik	80%
Sound	88%
Steuerung	82%
Multiplayer	– %
Spielspaß	84%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 80,-



Wer ist nicht schon einmal zwei völlig identischen LKWs hinterhergefahren, die sich auf den beiden einzigen Autobahnspuren ein packendes Rennen lieferten? Mit kaum meßbaren Geschwindigkeitsunterschieden überholen – diesen Nervenkitzel können nun auch Sie erleben.

LKW-Raser

Linksfahrgebot



Im Depot muß der LKW mit den vorhandenen Waren beladen werden. Die nicht abschaltbare Beladungsautomatik würde für zweifelhafte Ergebnisse sorgen.



Mit dieser harmlosen Grafik wird ein verheerender Motorbrand symbolisiert.



Erst die eingeblendete Karte macht sämtliche Abkürzungen erkennbar.

Der Erfolg einer 3D-Engine ist in erster Linie von der Höhe der Geschwindigkeit abhängig, mit der sich der Spieler in den dargestellten Landschaften bewegen kann. Stellt sich eine Engine als zu langsam heraus, bleibt den Programmierern meist nichts anderes übrig, als die aufwendige Programmierung von neuem zu beginnen. Dmitri Zakharov, Spieldesigner des russischen Softwarehauses Buka, hatte in dieser Situation eine brillante Idee: Anstatt die Software schneller zu machen, reduzierte er einfach die notwendige Geschwindigkeit. Mit Höchstgeschwindigkeiten von zirka 100 km/h sind LKWs das ideale Mittel, um derartige Unzulänglichkeiten zu kaschieren. Buka entwarf acht zweiachsige LKW-Typen mit jeweils eigener Fahrphysik, zirka 20 verschiedene Arten von Transportgütern und vier ideenlos gestaltete Strecken. Auf der Rennstrecke fährt man mit bis zu sieben Gegnern um die Wette, gnadenloses Rempeln und das Ausnutzen jeder Abkürzung ist hier der Weg zu einer guten Plazierung und einem hohen Preisgeld. Die drei Stadtstrecken verbinden ebensoviele Handelsdepots, in denen sich – das entsprechende Kleingeld vorausgesetzt – der LKW reparieren, aufrüsten und ersetzen, vor allem aber mit Transportgut beladen läßt. Abkürzungen, die sich erst mit einem teuren Navigationssystem sinnvoll nutzen lassen, gestatten das gefahrlose Passieren der Gegner. Ein herkömmliches Überholen ist nicht möglich, da die computergesteuerten LKWs das Fahrzeug des Spielers ohne Rücksicht auf eigene Schäden rammen. Darüber hinaus fahren die Gegner wie auf Schienen, während man selbst in harmlosen Kurven ins Schleudern gerät. Am Zielort wird die Fracht automatisch wieder zu Geld gemacht. Auf welche Weise das Programm Rennposition, Fahrtzeit, Frachtvolumen und Einkaufspreis zu einem Erlös verrechnet, bleibt allerdings ebenso ein Geheimnis der Programmierer wie die Höhe der Siegprämien auf der Rennstrecke. Im Land der Mafia und der Bestechungsgelder fällt es vermutlich auch nicht weiter auf, daß gelegentlich Brückenteile fehlen und ganze Streckenabschnitte unsichtbar sind. Aber selbst dort hätte der eine oder andere Betatester merken können, daß die Strecke von Ort A nach Ort B genauso aussieht wie die Strecke von Ort C nach Ort B. Und daß der Weg von A nach B absolut nichts mit der Strecke von B nach A zu tun hat. Und daß es möglich ist, auf einer Strecke von Ort A nach Ort A zu fahren und am Ziel die eben aufgeladenen Waren mit Gewinn zu verkaufen.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Eine ungenaue Steuerung könnte man ja noch akzeptieren. Auch schlechte Grafiken reduzieren den Spielspaß nur geringfügig. Aber ein völlig blödsinniges Straßensystem, das nicht einmal für Fahrspaß sorgen kann und durch zahlreiche Abkürzungen spannende Kopf-an-Kopf-Rennen wirksam verhindert, ist für ein Rennspiel das Todesurteil. Daß das Wirtschaftssystem darüber hinaus auf die Nennung der Verkaufspreise verzichtet und auch die Siegprämien verschweigen werden, rundet den gewonnenen Eindruck nur noch ab.



Eine Strecke führt durch einen tiefen Sumpf, der nur für leichte LKWs passierbar ist.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	2
	3Dfx Glide	Netzwerk	8
	AGP	Internet	8
	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 25 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT
Moto X, Monster Truck Madness

RANKING

Rennspiel

Grafik	43%
Sound	55%
Steuerung	40%
Multiplayer	40%
Spielspaß	38%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	ARI Data
Preis	ca. DM 70,-

Zumindest bei männlichen PC-Besitzern ist Lula so bekannt wie Pamela Anderson unter den Zuschauern der TV-Bademodenserie Baywatch. Bereits in der 1997er WiSim Wet – The Sexy Empire geizte die kurvige Superblondine genauso wenig mit ihren üppigen Reizen wie im Herren-Tamagotchi Lula inside. Jetzt verlockt sie zum dritten Male brave junge Männer dazu, sich mit unsittlichen Spielchen frei ab 16 zu verlustieren.



Wohin Sie auch fliegen in den Weiten der Galaxie: Überall sieht es gleich aus. In den Planetenbars können Sie Facharbeiterinnen für Ihr Pornobusineß engagieren. Die besten Spezialistinnen kosten allerdings eine Menge Schotter.

Wet Attack – The Empire Cums Back

Luder inside

Wet Attack ist ein noch größerer Genre-Bastard als der Vorgänger und verlangt vom Spieler, daß er Liebesgeschäfte managt, Rätsel löst und Kämpfe im Weltall besteht. Dabei ist es von großer Wichtigkeit, die eigenen Facharbeiterinnen sexuell zu befriedigen, denn auf deren Hilfe sind Sie im Spielverlauf angewiesen. Sie schlüpfen in die Rolle des Taxifahrers Bug, den Sie bereits während des beinahe zehnminütigen Intros bei einer heißen Verfolgungsjagd durch eine fiktive Sci-Fi-Metropole begleiten dürfen. Bug ist zwar ähnlich täppisch wie Twinsen aus *Little Big Adventure*, dennoch wird er von dem Hologramm der exotischen Lula dazu auserkoren, ihrem Volk im Kampf gegen den bösen Pimperator beizustehen. Dieser uncharmante Fettsack hat es sich nämlich zum Ziel gesetzt, das gesamte Universum aller Sinnenfreuden zu berauben. Solch ein lustfeindlicher Plan ist natürlich gar nicht nach Lulas Geschmack, die als Botschafterin des Planeten Pleasure 6 ständig auf der Suche nach sexuellen Eskapaden ist.

Nicht pimperlich

Zum Glück erweist sich Bug als pfiffiges Kerlchen, denn er kapert ohne große Probleme ein Raumschiff und tritt die Reise durch die



Im Gegensatz zum technisch bereits damals veralteten Vorgänger bietet Wet Attack eine akzeptable Grafikqualität und unterstützt optional sogar 3D-Karten.

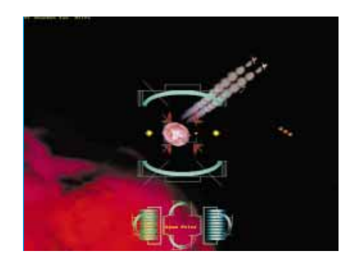


Das Wirtschaftssystem ist einfach zu managen – selbst für Spieler, die mit SM nur die Initialen eines berühmten Spieleentwicklers in Verbindung bringen.

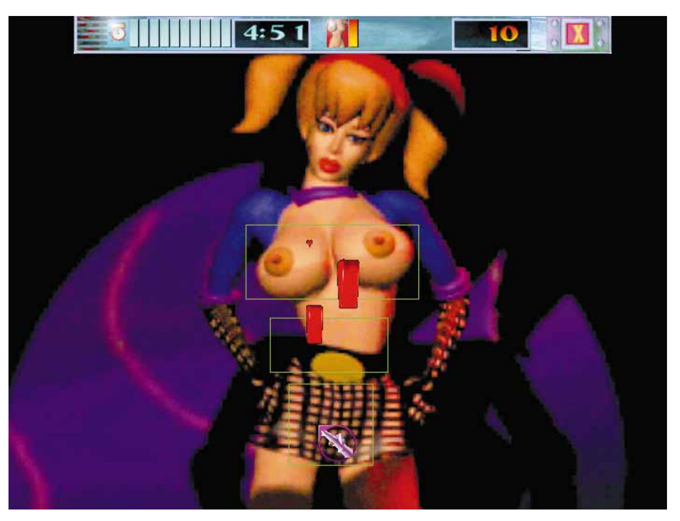
Galaxien an. Wer mit Lulas erstem Abenteuer zurechtgekommen ist, kann beruhigt ans schmuddelige Werk gehen, denn die Rätsel in *Wet Attack* stellen keine große Herausforderung dar. Findet Bug einen Gegenstand, dann kann er ihn zumeist sofort einsetzen. Die Gespräche gehen nach dem gleichen Prinzip vonstatten wie in *Monkey Island 3*, das heißt, Sie wählen per Mausklick eine von mehreren Textzeilen aus. Anders als im LucasArts-Klassiker sind diese Plaudereien allerdings weitaus weniger witzig, was zum einen daran liegt, daß die Hauptfigur eine ziemliche Langweiler-Stimme hat, zum anderen an der geringen Anzahl der Textzeilen. Neben verschiedenen Dialogen mit stets großbrüstigen Frauen gehört es zu Ihren Aufgaben, das Sex-Businеß auf dem Raumschiff in Schwung zu bringen. Dazu engagieren Sie in einer Planeten-Bar erfahrene Prostituierte, die Sie auf dem Liebes-Deck einsetzen können, um potentielle Freier ordentlich abzuzocken. Hier müssen Sie darauf achten, daß Sie für jeden auch noch so ausgefallenen Wunsch eine Expertin zur Verfügung haben; die ausschließlich männlichen Humanoiden und diversen Aliens stehen besonders auf außergewöhnliche Praktiken wie S/M, Gruppensex oder Fetisch-Spielchen.



Die vielen umfangreichen Zwischensequenzen sind zwar ganz witzig, aber leider schlecht vertont.



Die 3D-Kampfszenen erinnern an Arcade-Action aus den späten 80er Jahren.



In zahlreichen pikanten Szenen muß Bug seine Facharbeiterinnen befriedigen, um ihre Leistungsfähigkeit sicherzustellen. Leider ist der Ablauf hier immer der gleiche.

Future Sex

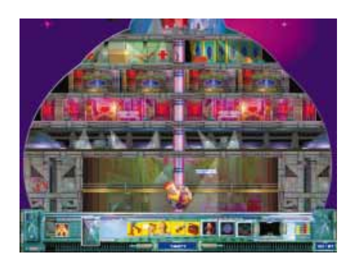
Die Animationen während der Rammelszenen sind äußerst spärlich und laufen immer nach dem gleichen Muster ab. Störende Nebeneffekte wie Verschmutzung in den Gängen, übermüdete Liebesdienerinnen oder unzufriedene Kunden lassen sich mit ein paar Mausklicks rasch beseitigen. Bevor Sie dem großen Pimperator Auge in Auge gegenübertreten können, müssen Sie jedoch eine Reihe von Nebenquests erledigen. Die Reise zum weit entfernt gelegenen Planeten Pleasure 6 ist zudem recht kostspielig, so daß sich der Handel mit verschiedenen Waren wie der CD-ROM *Wet – The Sexy Empire* oder diversen Pornovideos durchaus anbietet. Dazu suchen Sie das Warenlager eines freien Händlers auf, wobei Ihr Schiff auf der Reise dorthin mit 100prozentiger Sicherheit von Weltraumpiraten angegriffen wird. Diese lästigen Gesellen bekämpfen Sie dann in lächerlichen 3D-Action-Szenen, deren grafische Umsetzung bei einigen Spielern gewiß für C64-Nostalgie sorgen wird. Davon abgesehen bietet die Grafik dank Direct 3D immerhin akzeptable Qualität und verzichtet auf den Billig-Look des Vorgängers. Der Soundtrack sorgt für gelegentliches Schmunzeln, wenn etwa das Gestöhn der Damen den billigen Disco-Wumms übertönt. Ein Mehrspielermodus ist leider nicht verfügbar, allerdings hat CDV den insgesamt sechs CDs ein hübsch gemachtes Handbuch mit vielen bunten Bildern beigelegt. Und wenn Sie mit dessen Hilfe alles richtig machen, gibt's als Belohnung das versprochene Tête-à-tête mit Sexmieze Lula.

Peter Kusenberg



STATEMENT

Jeder sowohl politisch korrekte als auch einigermaßen geschmackssichere Mensch wird beim Anblick von *Wet Attack* empört ausrufen: „Was für ein sexistischer Müll!" Und dies mit Recht, denn hier werden Frauen als tumbe, immergeile Flittchen dargestellt und der Sexualakt als ein fades Menü aus Geacker und Gestöhn. Skrupellose Machos hingegen werden vor Entzücken mindestens Stielaugen bekommen, wenn sie beim virtuellen Liebesspiel ihre erotischen Fähigkeiten unter Beweis stellen können. Ich muß zugeben, daß auch mich die krude Mischung aus Adventure, Action und Wi-Sim manches Mal zum Lachen gebracht hat – und zwar über den unfreiwilligen Blödsinn dieser albernen Sex-Farce.



Das Management eines Raumschiffes kostet eine Menge Zeit, Nerven – und natürlich auch Körperflüssigkeit.



Ab und zu meldet sich Sexbiest Lula über das Interkom. Dabei erweist sich das Stripgirl als ziemliche Quasselstrippe.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
●	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 525 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 400, 64 MB RAM, 24xCD-ROM, HD 950 MB

VERGLEICHBAR MIT
Wet – The Sexy Empire

RANKING

Adventure	
Grafik	69%
Sound	69%
Steuerung	69%
Multiplayer	-
Spielspaß	52%

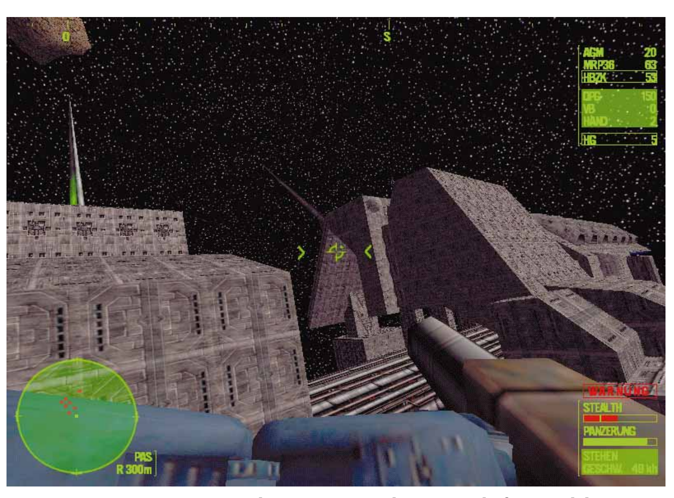
Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	i-strip/CDV
Preis	ca. DM 80,-



Heavy Gear 2

SciFi-Ritterrüstung

Nachdem Activision die FASA-Lizenz für Spiele im Battletech-Universum verloren hat, kam mit Heavy Gear der erste Versuch mit einer neuen Lizenz ähnlichen Inhalts. Nach dem eher kläglichen Erfolg von Heavy Gear versucht man es bei Activision mit der Fortsetzung noch einmal. Lesen Sie, was von dem Mechwarrior-3 - Konkurrenten zu halten ist.



Das ist neu: Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres darf man sich bei Heavy Gear 2 auch im Weltraum bewegen – was aufgrund der Trägheit nicht ganz leicht ist.

Weit in der Zukunft hat die Menschheit eine interstellare Siedlung namens Terra Nova gegründet. Bedingt durch verschiedenste Probleme, hat man diese Kolonie jedoch sich selbst überlassen. Die Zivilisationen auf der Erde und auf Terra Nova entwickeln sich parallel und besiedeln weitere Planeten. Auf Terra Nova brechen immer wieder Kämpfe zwischen den rivalisierenden Nord- und Südländern aus, und hin und wieder besinnen sich die Erdlinge und versuchen, die alte Kolonie wieder zurückzuerobern.



Auch auf langsameren PCs kann die Engine viele Gebäude und Details darstellen.



Wettereffekte wie hier ein Gewitter mit starkem Regen sorgen für Atmosphäre.



Maximal fünf Gears können in einer Kampfgruppe in die Schlacht ziehen.

Zu diesen Zeiten raufen sich die verfeindeten Parteien auf Terra Nova zusammen und bekämpfen gemeinsam die Erde. In eben dieser Situation kommt der Spieler bei *Heavy Gear 2* als Pilot auf Terra Nova ins Geschehen. Mit dem Kampfroboter (Gear) wird man durch die verschiedenen Trainingsmissionen schnell vertraut und wagt sich dann an die ersten echten Einsätze. Kernstück des Spiels ist die Kampagne über 35 Einsätze. Wahlweise kann man sich jedoch auch für den frei konfigurierbaren Schnelleinsatz oder eine der acht historischen Missionen entscheiden. Der Spieler übernimmt in den Missionen das Kommando über eine Kampfgruppe von bis zu fünf Gears. Die Palette der möglichen Aufgaben umfaßt neben schlichten Angriffen auch Eskorten- und Aufklärungseinsätze. In einigen Missionen werden die Gears sogar der Schwerelosigkeit des Weltraums ausgesetzt, in der man sich mit Hilfe von Steuerdüsen bewegen kann. Mit einem komplexen, aber trotzdem leicht bedienbaren Interface werden die Kollegen befehligt. Die Teammitglieder müssen vor dem Einsatz unter Berücksichtigung der maximal erlaubten Kampfkraft ausgewählt werden. Auch wenn es nur sechs verschiedene Grundmodelle gibt, lassen sich die Gears durch die individuelle Wahl von Sensoren, Waffen und Sonderausrüstung stark variieren.

Mechs vs. Gears

Während man bei *Heavy Gear 1* noch auf die *Mechwarrior 2*-Grafikengine zurückgegriff, erwartet Sie beim Nachfolger eine durchaus beeindruckende und völlig neue Umgebung. Wettereffekte, Wasser und die detaillierte Landschaft vermitteln eine dichte Atmosphäre. Kleinere Macken wie im Boden versinkende Gebäude und in der Ferne auftauchende Objekte stören das Gesamtbild nur wenig. Auch wenn sich der Vergleich mit *Mechwarrior* aufdrängt, gibt es doch wichtige Unterschiede: Gears sind im Gegensatz zu Mechs eher große Kampfanzüge und nicht riesige Panzer auf Beinen. Als Mech-Veteran wird man schnell feststellen, daß Infanterie und Geschütztürme eine echte Gefahr darstellen und Gears viel weniger wegstecken als Mechs. Insgesamt ist *Heavy Gear 2* weitaus actionlastiger als *Mechwarrior 3*. Geschicktes Manövrieren und schnelle Reaktionen sind mehr gefragt als strategische Meisterstücke.

Florian Weidhase

STATEMENT

Für Battlemech-Piloten, die alles unter 35 Tonnen Kampfgewicht als klein abtun, ist *Heavy Gear 2* sehr gewöhnungsbedürftig. Die Gears wirken vergleichsweise klein und schwach. Hat man sich aber einmal mit dem Gedanken abgefunden, daß Gears keine Kampfkolosse, sondern eher verstärkte Rüstungen sind, fällt alles etwas leichter. Schnelle Action mit einer durchaus glaubwürdigen Story und vergleichbar leichter Handhabung sprechen für *Heavy Gear*. Wenn Sie nichts für das *Battletech*-Universum übrig haben und trotzdem mal in einem Kampfroboter sitzen wollen, ist *Heavy Gear 2* die richtige Wahl. Wer es lieber taktisch und groß liebt, ist mit *Mechwarrior 3* besser beraten.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	10
AGP	Internet	10
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 310 MB, 3D-Karte

EMPFOHLEN
Pentium II, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 500 MB

VERGLEICHBAR MIT
Mechwarrior 3, Terra Nova

RANKING

Action	
Grafik	88%
Sound	75%
Steuerung	87%
Multiplayer	79%
Spielspaß	76%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 90,-



Unreal – Return To Na Pali

Zurück in die Hölle

1998 wurde das Genre der 3D-Actionshooter revolutioniert. Als nach etlichen Verzögerungen Unreal endlich erschien, kam es durch seine unglaublichen Effekte einer Sensation gleich. Nun erscheint ein Mission-Pack, der Sie erneut in die unwirtliche Welt von Na Pali entführt.



Dieser unfreundlich dreinblickende Alien führt sicherlich nichts Gutes im Schilde. Er ist schnell, wendig und erinnert ein wenig an den „Kinohelden" Predator.

Diejenigen, die *Unreal* tatsächlich komplett durchgespielt haben, werden sich erinnern: Am Ende seiner Odyssee über den Höllenplaneten Na Pali schaffte es der unfreiwillig gestrandete Strafgefangene von der Erde, tatsächlich mit einem kleinen Transporter von der fremden Welt zu flüchten. Der Mission-Pack *Return To Na Pali* nimmt den Handlungsfaden genau an dieser Stelle wieder auf. Nachdem Sie eine Weile planlos durchs All getrieben sind, werden Sie von einem Militärschiff zufällig entdeckt und aufgenommen. Dummerweise befindet sich die Crew auf dem Weg zu genau dem Planeten, von dem Sie gerade geflohen sind. Ein weiteres Sternenschiff namens Prometheus ist auf Na Pali gestrandet, und nun soll nach eventuellen Überlebenden gesucht werden. Da Sie der einzige sind, der sich einigermaßen in dieser Welt auskennt, werden Sie wieder hinabgeschickt und müssen sich nun auf die Suche nach der Prometheus machen.

STATEMENT

Die Nali hätte ich beinahe begrüßt wie alte Bekannte. *Return To Na Pali* bietet dem *Unreal*-Fan eine Handvoll neuer Monster und Waffen in gewohnt hoher Grafikqualität, gut gestaltete Levels und wieder jede Menge gepflegte Gruselatmosphäre. Der vielleicht wichtigste Punkt ist jedoch: Es entführt einmal mehr in eine Welt, die fasziniert wie kaum eine andere und nach wie vor den Eindruck vermittelt, als existiere sie tatsächlich. *Return To Na Pali* bringt wenig wirklich Neues, ist aber genau richtig, um dem Fan die Wartezeit bis zur Veröffentlichung von *Unreal Tournament* zu verkürzen.

Neue Abenteuer

Return To Na Pali präsentiert 14 neue Singleplayer-Levels und eine Handvoll reizvoller Mehrspielerkarten, um der Fangemeinde das Warten auf das ebenfalls angekündigte *Unreal Tournament* zu verkürzen. Obwohl auch *Return To Na Pali*, wie seinerzeit *Unreal*, über eine Hintergrundgeschichte verfügt, die sich im Spielverlauf kaum bemerkbar macht, wird dieses Mal mehr Wert auf den Spielercharakter gelegt. Dieser meldet sich von Zeit zu Zeit selbst zu Wort, um die erfolgreiche Bewältigung einer Etappe zu kommentieren, was der Atmosphäre sehr zugute kommt. Ansonsten bleibt alles beim Alten: Sie ballern sich durch die fremde Welt und suchen den Ausgang zum jeweils nächsten Level. Hierbei stehen Ihnen neben dem bekannten Arsenal auch drei neue Waffen zur Verfügung: Ein Granatenwerfer, eine Maschinenpistole und ein Raketenwerfer wurden integriert. Dafür wird die Welt von Na Pali aber auch von neuen Monsterarten bevölkert: Kleine Echsen greifen im Gruppenverband an, fiese Spinnenwesen bewerfen Sie mit Giftkugeln, und ein neues Alienwesen, das verdächtig an den Predator erinnert, macht Ihnen das Leben schwer.

Andreas Sauerland ■



Leider verloren: Die hinterlistigen Echsen gehören zu den neuen Monstern im Spiel und greifen in großen Gruppen an.



Hinter dieser Energiebarriere lauert der Feind. Solche Lichteffekte werden sparsam und dezent eingesetzt.



Zwei unaufmerksame Wachen vertreiben sich die Zeit mit Würfelspielen.

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	–
●	3Dfx Glide	Netzwerk	16
	AGP	Internet	32
	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 400 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 64 MB RAM, 24xCD-ROM, HD 400

VERGLEICHBAR MIT
Unreal

RANKING

3D-Action

Grafik	90%
Sound	88%
Steuerung	90%
Multiplayer	79%
Spielspaß	83%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Epic Games
Preis	ca. DM 50,-



Jeff Gordon XS Racing

Rausch der Sinne

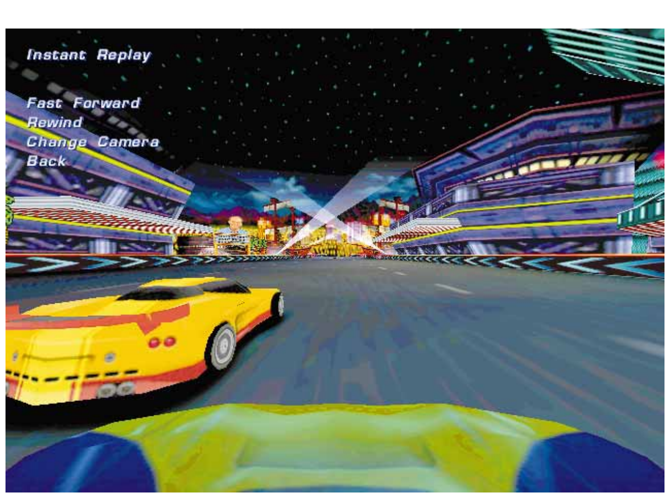
Weit über 100 Rennspiele hat die PC Games mittlerweile einem Test unterzogen. Da gibt es kaum noch etwas, was einen Redakteur positiv oder negativ überraschen könnte. Jeff Gordon XS Racing ist ein Ausnahmefall: Das Spiel ließ so manchen Kollegen in Ehrfurcht erstarren.

Allerdings nur für kurze Zeit, denn für lange Spieleabende ist *Jeff Gordon XS Racing* nicht geeignet. Jeff Gordon ist dreimaliger Gewinner des Winston Cup, einer NASCAR-Rennserie. Als Co-Designer des Spiels präsentiert er seine Vision zukünftiger Stock-Car-Rennen, nimmt Abstand von den langweiligen Rundkursen und mutet dem Spieler 1.000-PS-Monster mit Höchstgeschwindigkeiten von 550 km/h zu. Auf nur zehn Strecken hat man jeweils die Aufgabe, vom letzten Startplatz bis an die Spitze zu fahren. Die Strecken bieten mit Loopings, langen Geraden, verwinkelten Kurvenkombinationen und Abkürzungen alles, was das Herz eines Actionrennspielers begehrt. Eventuelle Schäden werden innerhalb von wenigen Sekunden durch die Selbstheilungskräfte des Fahrzeugs behoben, eine Boxenstoppstrategie muß man sich daher nicht zurechtlegen. Für Abwechslung sorgen lediglich die vier unterschiedlichen Fahrzeugtypen. Daß *Jeff Gordon XS Racing* dennoch zu den besseren Rennspielen gehört, liegt an der ungeheuren Geschwindigkeit, die das Programm vermittelt. Wenn man mit Tempo 500 durch einen Tunnel rast, hat man auch wirklich das Gefühl, sich mit dieser Geschwindigkeit fortzubewegen. Lenkbewegungen führen in dieser Situation glücklicherweise nicht zum Überschlagen des Fahrzeugs, sondern zu leicht kontrollierbaren Drifts. Selbst mit der Tastatur ist es möglich, die Fahrzeuge auch bei Höchstgeschwindigkeit exakt auf der Ideallinie zu halten. Auf diese Weise versetzt *Jeff Gordon XS Racing* den Spieler schnell in einen Geschwindigkeitsrausch, der von den kernigen Motorengeräuschen noch verstärkt wird. Nach spätestens einer Stunde gerät man aber zurück auf den Boden der Tatsachen: Die erste Meisterschaftsrunde, die sämtliche Strecken beinhaltet, wurde absolviert. Der einzige Grund, eine weitere Meisterschaftsrunde in Angriff zu nehmen, ist der in fünf Stufen ansteigende Schwierigkeitsgrad. Die Gegner werden dabei immer schneller und aggressiver, der Frustfaktor steigt allerdings auch. Innerhalb weniger Runden ist es einfach unmöglich, vom letzten Startplatz ganz nach vorne zu fahren, da alle Gegner nahezu fehlerfrei ihre Runden drehen.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Die Spielspaßwertung ist mit Vorsicht zu genießen: Sie gilt nur für die erste Stunde. Bei Rundenzeiten von zehn bis maximal 30 Sekunden und höchstens zehn Runden je Rennen läßt sich leicht ausrechnen, wie lange man an *Jeff Gordon XS Racing* spielen kann. Trotz der hohen technischen Qualität und der gut gestalteten Strecken macht das Rennspiel den Eindruck, als hätten die Spieldesigner unter enormem Zeitdruck gestanden – spielspaßverlängernde Features wie beispielsweise Tuning oder unterschiedliche Meisterschaftsmodi vermißt man recht bald.



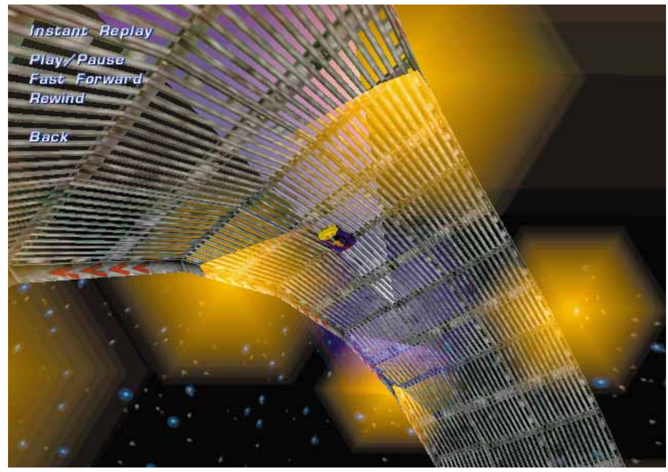
Impulsübertragung: Wie Billardkugeln tauschen zwei Fahrzeuge ihre Geschwindigkeit bei einem Auffahrunfall aus. Dieser Umstand läßt sich taktisch ausnützen.



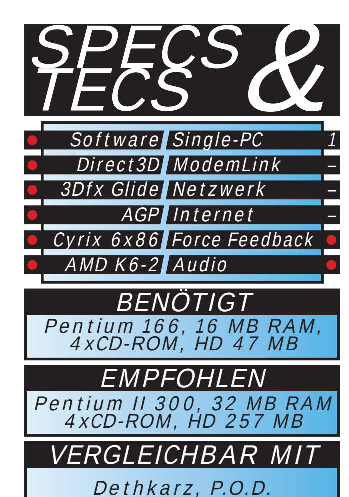
Auch Jeff Gorden XS Racing verwendet das Spielerparadies Las Vegas als Kulisse für eine Rennstrecke.



Der Eindruck hoher Geschwindigkeiten wird in erster Linie durch die stark verzerrten Texturen erzeugt.



Die Loopings kosten zunächst Überwindung. Es ist aber fast unmöglich, herabzufallen.



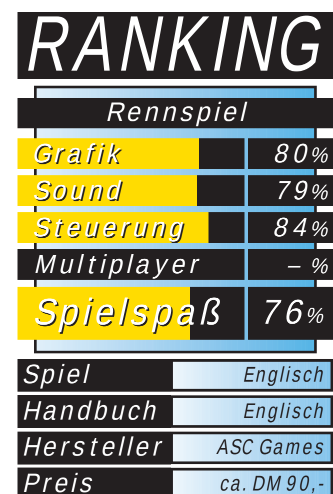
SPECS & TECS

Software	●	Single-PC	1
Direct3D	●	ModemLink	–
3Dfx Glide	●	Netzwerk	–
AGP	●	Internet	–
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	●
AMD K6-2	●	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 47 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 300, 32 MB RAM 4xCD-ROM, HD 257 MB

VERGLEICHBAR MIT
Dethkarz, P.O.D.



RANKING

Rennspiel

Grafik	80%
Sound	79%
Steuerung	84%
Multiplayer	– %
Spielspaß	76%

Spiel	Englisch
Handbuch	Englisch
Hersteller	ASC Games
Preis	ca. DM 90,-



Sobald die Polizei den Aufenthaltsort des Spielers kennt, rückt sie mit einer ganzen Streitmacht an. Stoppt er nicht freiwillig, werden Straßensperren errichtet.



Die engen und verwinkelten Dörfer der französischen Strecke erfordern vom Fahrer eine wohldosierte Geschwindigkeit und genaues Zielen.

Need for Speed 4 – Brennender Asphalt

Nur getunt?

Die einzige namhafte Rennspielserie, die ihren guten Ruf über die Jahre verteidigen konnte, geht in die vierte Runde. Nicht einmal ein Jahr ist seit dem Release der Vorgängerversion vergangen, umso gespannter darf man auf all die Features sein, die eine neue Versionsnummer rechtfertigen sollen.

Electronic Arts legt bei *Need for Speed* eine etwas undurchsichtige Produktpolitik an den Tag. Während die PlayStation-Version von *Need for Speed 3* vor knapp zwei Jahren erschien, wurde die PC-Variante erst ein Jahr später veröffentlicht. Mit erweiterten Spielmodi und vor allem einer drastisch verbesserten Grafik war das Windows-Programm seinem Konsolenpendant weit überlegen und ließ erahnen, welche Eigenschaften das damals bereits angekündigte *Need for Speed 4* haben würde. Vor wenigen Monaten erschien nun die aktuelle PlayStation-Version, die neben neuen Fahrzeugen und Strecken tatsächlich über die hochwertigen Grafiken des PC-Programms verfügt. Wer für die PC-Variante von *Need for Speed 4* einen ähnlich großen Qualitätsvorsprung gegenüber der PlayStation-Software erwartet hat, muß sich auf eine herbe Enttäuschung gefaßt machen.

Geschwindigkeit ist Trumpf

Natürlich profitiert auch ein PC-Benutzer von den zehn neuen Strecken und den insgesamt 18 Sportwagen. Sieben Strecken wurden in idyllische Landschaften integriert und weisen landestypische Ei-



genheiten auf. Auf der englischen Durham Road herrscht Linksverkehr, die französische Route Adonf führt durch ein enges Bauerndorf, die deutsche Landstraße kombiniert südliche Hügellandschaften mit friesischen Windmühlen. Die anderen drei Kurse sind typische Rennstrecken, auf denen dank Steilkurven und langen, breiten Geraden Höchstgeschwindigkeiten erzielt werden. Fast alle Strecken wurden sehr gefällig gestaltet, „unlogische" Kurvenkombinationen sind nur im Einzelfall zu finden. Obwohl die Strecken in drei verschiedene Schwierigkeitsgrade eingeteilt sind, ist es daher auch ohne Übung möglich, auf jeder Strecke sehr gute Plazierungen zu erzielen. Den Spielspaß erzeugt *Need for Speed – Brennender Asphalt* ohnehin nicht durch das Auswendiglernen der Strecken, dem Planen der Rennstrategie oder der Feinabstimmung des Fahrgestells. Das jüngste Rennspiel aus dem Hause Electronic Arts setzt vielmehr – wie alle seine Vorgänger – auf das vorausschauende Fahren des Spielers und seinen Mut zum verantwortungslosen Rasen. Karambolagen mit den Konkurrenten oder gar mit massiven Felsblöcken führen nur zu geringen Schäden; den Wagen innerhalb eines Rennens komplett zu zerstören, ist nahezu unmöglich.

Masse und Klasse

Für die ersten Fahrversuche bieten sich die Einzelrennen an. Hier kann man beliebige Rennwagen probefahren, die Strecken und vor allem deren Abkürzungen kennenlernen sowie die unumgänglichen Karambolagen einüben. Das erfolgreiche Absolvieren der Einzelrennen hat noch einen weiteren Zweck. Gewinnt man beispielsweise alle Rennen mit einer von insgesamt vier Fahrzeugklassen, wird ein Bonusfahrzeug freigeschaltet. Mit diesem hat man in weiteren Rennen nun weitaus bessere Chancen auf eine gute Plazierung, was wiederum neue Fahrzeuge oder Strecken zur Folge hat. Die spannendsten Rennmodi sind die Knock-Out-Rennen und die Verfolgungsrennen. Der Knock Out ist eine Serie von acht Rennen, bei der jeweils dem Letzten eines Rennen der Start in den folgenden Rennen versagt wird. Bei den Verfolgungsrennen, dem Highlight von *Need for Speed 3*, geht es um den Kampf zwischen zwei Rasern und fünf Ordnungshütern. In der klassischen Variante muß man eine vorgegebene Renndistanz absolvieren und gleichzeitig vermeiden, eine bestimmte Menge an Strafzetteln zu kassieren. Der neue Verfolgungsmodus „Flucht" reduziert die erlaubte Anzahl von Strafzetteln auf genau Null, was eine Menge Hektik erzeugt und vom Fahrer Mut zum Risiko verlangt. Ebenfalls neu ist der Modus „Zeitfalle", bei dem innerhalb einer vorgegebenen Zeit eine bestimmte Renndistanz absolviert werden muß. Jeder Strafzettel kostet wertvolle Sekunden, selbst kleinste Auffahrunfälle können zur Niederlage führen. Alle drei Verfolgungsrennen können auch auf Seite der Polizei gefahren werden. Um Chancengleichheit zu gewährleisten, steuert der Computer in diesem Fall



Die Positionsanzeige gibt Auskunft darüber, wieviel Abstand man auf seine Konkurrenten hat.

Bei dieser Kameraposition sieht man anhand der Bewegungen des Armaturenbretts, wie sich das Auto in die Kurve legt.

Mit Hilfe der Schadensanzeige läßt sich einschätzen, ab welcher Geschwindigkeit das Fahrzeug in Kurven ausbricht.

nicht nur die zwei Raser, sondern auch vier Polizeifahrzeuge. Auf die virtuellen Kollegen ist allerdings nur wenig Verlaß. Sie schaffen es bestenfalls, halb so viele Strafzettel zu verhängen wie ein mittelmäßig begabter menschlicher Fahrer – wobei der Computer wohlgemerkt gleich vier Einsatzfahrzeuge ins Rennen schickt. Die Erfolgsquote läßt sich deutlich erhöhen, wenn man selbst die Steuerung der Kollegen übernimmt. Mit wenigen Tastaturbefehlen werden die Kollegen angewiesen, zum Spieler zu fahren oder eine Straßensperre aufzubauen. Auch darf man sich jederzeit in einen beliebigen Polizeiwagen „beamen".

Neuer, alter Spielmodus

Die wichtigste „Neuerung" an *Need for Speed – Brennender Asphalt* ist der Karrieremodus. Hier wird der Spieler mit einem geringen Startkapital ausgestattet und hat die Aufgabe, zehn Turniere zu gewinnen. Diese Turniere bestehen aus durchschnittlich vier Rennserien, in denen jeweils mehrere Rennen zusammengefaßt sind. Der Gewinn einer solchen Rennserie wird mit einer nicht

TECHNISCHER STILLSTAND

Für Besitzer von *Need for Speed 3* stellt der Nachfolger nicht viel mehr als ein Erweiterungsset dar. Zehn zusätzliche Strecken, etliche neue Fahrzeuge und der längst überfällige Karrieremodus sind genau die Features, die man von einer preiswerten Zusatz-CD hätte erwarten dürfen. Vor allem technisch hat sich zuwenig getan. Zwar wurde die Fahrphysik leicht verbessert, von einem richtigen Fahrmodell kann man aber dennoch nicht sprechen. Nebenbei wurde die Lenkradsteuerung derart gefühllos und indirekt gestaltet, daß wohl nur eingefleischte Sonntagsfahrer damit umgehen können. Vor allem aber der Grafik hätte ein höherer Entwicklungsaufwand nicht geschadet. Staubwolken wie auch Bäume werden noch immer aus riesigen Pixelflächen zusammengesetzt, Wälder bestehen aus grüngestrichenen Mauern, und noch immer machen die Strecken einen sterilen Eindruck. Der Qualitätssprung von *Need for Speed 2* auf *Need for Speed 3* reichte den Programmierern offenbar auch für den aktuellen Nachfolger.



Need for Speed 3: Volumetrische Lichter, Staub und Nebeleffekte waren bereits letztes Jahr üblich. Die Spiegelungen auf dem Autolack waren damals eine Innovation.



Need for Speed 4: Es gibt nur wenig Neues zu entdecken. Nummernschilder sind beschriftet, der Lack glänzt etwas mehr. Ansonsten hat sich technisch nichts verändert.

TESTCENTER — NEED FOR SPEED 4

DIE GRAFIK

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/ 266			Pentium 333		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D
*3 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/ 266			Pentium 333		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D
*3 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

SOFTWARE

Die Softwaredarstellung enttäuscht nicht nur durch übergroße Pixelhaufen, sondern auch durch die geringe Geschwindigkeit.


640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte

DIRECT 3D

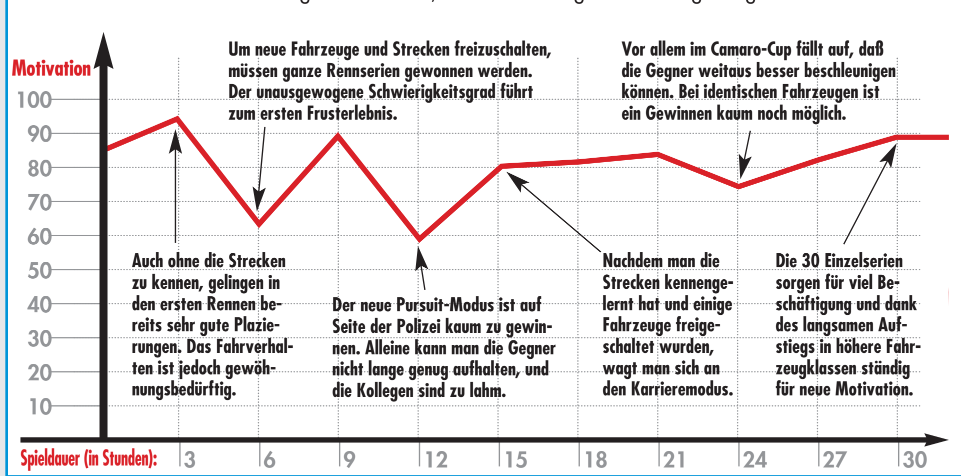
Alle zeitgemäßen 3D-Beschleuniger erzeugen bei angemessener Geschwindigkeit eine hervorragende Grafikqualität.


640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte

DIE MOTIVATIONSKURVE

In den Einzelrennen, im Knock-Out-Modus und im Pursuit-Modus liegen Lust und Frust eng beieinander. Der Karrieremodus sollte dennoch erst begonnen werden, wenn die wichtigsten Fahrzeuge freigeschaltet wurden.



TREIBER & BUGS

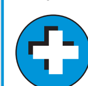
Need for Speed – Brennender Asphalt zeigt uns wieder einmal, daß die Ära der Pentium-Systeme langsam vorbeigeht. Einen Pentium II sollten Sie schon Ihr Eigen nennen, um die Reifen richtig qualmen lassen zu können. Beim Setup haben Sie drei verschiedene Installationsgrößen zur Auswahl. Die kleinste kostet Sie nur 30 MB, eine Standardinstallation benötigt schon 295 MB und eine vollständige Installation verschlingt 350 MB. Probleme traten beim Testcenterdurchlauf nicht auf. Auf ein aktuelles DirectX und die neuesten Treiber sollten Sie allerdings schon achten. Sonst kann es, wie bei jedem aktuellen Spiel, zu Problemen kommen.

TUNING

Eine gute Möglichkeit für Tuningmaßnahmen stellen die verschiedenen Detailstufen für die Fahrzeuge da. Das Environmental Mapping für die Wagen auszuschalten bringt auf langsameren Systemen einiges an Performance. Den „breiten Bildschirm" zu nutzen, ist auch keine schlechte Idee, wenn Sie etwas mehr Leistung aus Ihrem System kitzeln wollen. Sehr wichtig ist auch die Wahl der richtigen Auflösung. Bei einer zu hoch eingestellten Auflösung beginnt das Spiel bei mehreren sichtbaren Gegnern und bei Kurvenfahrten zu ruckeln, was Sie schnell in den Straßengraben bringen kann.

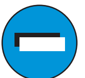
PRO & CONTRA

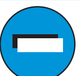
Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

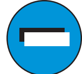

Die Geschwindigkeit wird durch die schnelle Grafik gut vermittelt


Abwechslungsreicher Karrieremodus mit sanft ansteigender Lernkurve


Zahlreiche verschiedene Rennmodi auch innerhalb des Karrieremodus


Fahrphysik ist zu actionlastig ausgelegt und wenig realistisch


Die verwendete Grafiktechnik ist auf dem Stand von 1998


Die Lenkradsteuerung vermittelt gar kein Gefühl für das Fahrzeug



Nicht alles, was befahrbar aussieht, eignet sich als Abkürzung. Vor diesem Eisenbahntunnel steht eine unsichtbare Mauer, die nur Züge durchläßt.

allzu großzügigen Prämie belohnt, die der Spieler in Reparaturen, Tuningkits und neue Fahrzeuge investieren kann. Das jeweils letzte Rennen einer Serie ist ein High-Stakes-Wettkampf, bei dem der Spieler gegen den bis dato besten Konkurrenten antritt. Der Gewinner dieses direkten Vergleichs bekommt das gegnerische Fahrzeug, das er für weitere Einsätze behalten kann oder auf dem Gebrauchtwagenmarkt verscherbeln kann. Da man für die einzelnen Turniere Fahrzeuge verschiedener Klassen und Typen benötigt, wird das Geldverdienen im Karrieremodus groß geschrieben. Nicht nur die Anschaffungskosten nagen am Kontostand, vor allem die Ausgaben für die Reparaturen übersteigen schnell die Rennprämien. In actionlastigen Rennspielen wird die Fahrphysik meist sehr stiefmütterlich behandelt. Auch wenn man nicht erwarten darf, daß die Programmierer das Fahrverhalten sämtlicher Sportwagen kennen und exakt nachbilden, sollte ein Spieler dennoch ein Gefühl für den Wagen entwickeln können. *Need for Speed* wurde in diesem Punkt deutlich weiterentwickelt. Bergauf nimmt die Geschwindigkeit nun halbwegs realistisch ab, die Bodenhaftung sinkt mit steigendem Tempo und allzu weiche Fahrwerke erschweren die Steuerung. Wer sich bislang mit Simulationen oder mit echten Autos beschäftigt hat, muß aber dennoch umdenken. Je länger man *Need for Speed* spielt, desto mehr hat man den Eindruck, daß die Sportwagen mit den Hinterrädern gelenkt werden und gleichzeitig über die Vorderräder schieben. Die Fahrphysik ist nach wie vor völlig unrealistisch, für ein Rennspiel aber wesentlich besser geeignet als die des Vorgängers. Leider hat Electronic Arts auch die Steuerung verändert. Während die Tastatur eine sehr exakte Lenkung ermöglicht, macht der Joystick einen recht schwammigen Eindruck. Ein Lenkrad ist völlig ungeeignet, da es zusätzlich keine engen Kurven ermöglicht.

Technischer Stillstand

Wie bereits erwähnt, liegen zwischen den Veröffentlichungsterminen von *Need for Speed – Brennender Asphalt* und seinem Vorgänger nur wenige Monate. Entsprechend gering sind die technischen Unterschiede der beiden Programme. Die Landschaftsgrafiken haben sich überhaupt nicht verändert, und an den Staubwolken und Reflexionen wurde nur sehr wenig getan. Auffälligste Neuerung sind die Blechschäden, die die Fahrzeuge nach jeder Kollision davontragen. Einen spielerischen Einfluß hat dies aber ebensowenig wie die gelegentlich auftretenden Schnee- und Regenfälle. Die vergleichsweise alte Grafikengine hat immerhin den Vorteil, daß sie auch auf Rechnern der Mittelklasse sehr schnell ist. Nur wenn sich mehrere Gegner bildschirmfüllend vor dem Fahrzeug des Spielers befinden, geraten die Frameraten in den einstelligen Bereich, und der Wagen läßt sich nur noch ungenau steuern. Auch im Splitscreen-Modus, der zwei Spielern an einem Rechner das gleichzeitige Rasen ermöglicht, tritt dieser Effekt auf. Davon abgesehen ist *Need for Speed* nach wie vor das kurzweiligste und auf lange Sicht motivierendste Rennspiel für den PC. Der angenehm hohe Schwierigkeitsgrad und die rasanten Geschwindigkeiten führen schnell zu einem Suchteffekt, dem sich auch Simulationsenthusiasten nicht entziehen können.

Harald Wagner

STATEMENT

Naja, der heiße Asphalt hat sich dann wohl doch eher als lauwarm erwiesen. *Need For Speed 4* könnte man eigentlich treffender als, Need For Speed 3,5 bezeichnen; bis auf den neu hinzugefügten Karrieremodus (der spielerisch eine Menge hermacht, in anderen Rennspielen aber längst Standard ist) hat sich kaum etwas getan. Ein paar neue Strecken, ein paar neue Autos – fertig ist die Fortsetzung. Das soll nicht heißen, daß *NfS 4* ein schlechtes Spiel ist, ganz im Gegenteil. Freunde gepflegter Raserei, die den hervorragenden dritten Teil schon besitzen, sollten sich jedoch ernsthaft überlegen, ob ein neuer Spielmodus und eine Handvoll kleinerer Verbesserungen die Ausgabe von immerhin 80 Mark rechtfertigen.



Die Beschleunigung der Konkurrenten ist stets besser als die des Spielers. Gnadenlose Kopf-an-Kopf-Rennen sind daher an der Tagesordnung.

IM VERGLEICH

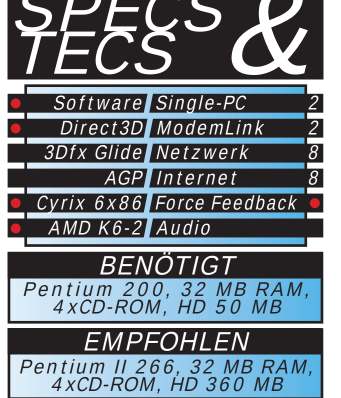
- Need for Speed 4
- Need for Speed 3
- N.I.C.E. 2
- Bleifuß 2
- Speed Buster

Need for Speed 4 ist seinem ein Jahr alten Vorgänger nur in wenigen Punkten überlegen. Ein Karrieremodus mit verschiedenen Rennserien und einem Wirtschaftsteil reicht als Neuerung eben kaum noch aus – das konnten andere nämlich schon vorher. Beispielsweise *N.I.C.E. 2*, das in der gleichen Liga spielt und dank des aktuellen Add-Ons mittlerweile auch vernünftig zu bedienen ist. Da der erwartete Qualitätssprung ausgeblieben ist, kann Electronic Arts' ausnahmsweise einmal kein Referenzprodukt für sich verbuchen.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

STATEMENT

Auch 1999 ist *Need for Speed 3* noch immer ein herausragendes Spiel. Hätte Electronic Arts bereits letztes Jahr an einen Karrieremodus gedacht, hätten sich die Programmierer den Arbeitsaufwand für *Need for Speed – Brennender Asphalt* sparen können. So aber handelt es sich bei dem Vollpreisspiel eigentlich nur um ein gut ausgestattetes Zusatzpaket, das mit einem neuen Rennmodus, aktuellen Fahrzeugen und zusätzlichen Strecken schlichtweg zu teuer ist. Wer aber noch kein *Need for Speed 3* besitzt, trifft mit Electronic Arts jüngstem Rennspiel eine gute Wahl. Wer den sehr unterhaltsamen Mehrspielermodus nutzen will, muß allerdings tief in die Tasche greifen: Jeder Teilnehmer benötigt eine eigene CD.



SPECS & TECS

● Software	Single-PC	2
● Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
● Cyrix 6x86	Force Feedback	●
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 360 MB

VERGLEICHBAR MIT
N.I.C.E. 2, Need for Speed 3

RANKING

Rennspiel

Grafik	81%
Sound	90%
Steuerung	83%
Multiplayer	95%
Spielspaß	84%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-

Alte, zahnlose PC-Veteranen, die damals ihre Zockerkarriere mit dem seligen Commodore 64 begonnen haben, bekommen heute noch leuchtende Augen, wenn die Rede auf „Elite“ kommt. Der vielleicht einzige wirkliche Weltraum-Klassiker verband heftige Dogfights im All mit einer für damalige Zeiten bewundernswert komplexen Handelssimulation zu einem einzigartigen Konzept. X – Beyond The Frontier ist nun der neueste Versuch, dieses Spielprinzip auf dem PC umzusetzen – und mit Sicherheit der bisher gelungenste.

X – Beyond The Frontier

Verschollen im Weltraum

Am Anfang stehen ein verlorener Krieg und ein mißlungenes Experiment. Nachdem die Menschheit durch die Erfindung hochleistungsfähiger Raumschiffe und sogenannter Sprungtore in der Lage war, in weit entfernte Galaxien vorzudringen, begann man, sich fremde Welten durch Kolonisation untertan zu machen. Hierfür wurden sogenannte Terraformer entwickelt. Diese Roboter sollten auf den unwirtlichen Planeten die nötige Vorarbeit verrichten, damit anschließend die ersten Siedler dort leben konnten. Eine Weile ging das gut, doch nach und nach entwickelten die Terraformer eine eigene Intelligenz und beschlossen, sich gegen ihre Schöpfer aufzulehnen.

Ein neuer Anfang

Mit einem Überraschungsangriff verwickelten die Roboter ihre Schöpfer in einen der schlimmsten Kriege aller Zeiten. Am Ende waren die Terraformer zwar geschlagen, die Menschheit brauchte allerdings Jahrhunderte, bis sie sich von dem Schlag erholt hatte. Erst 500 Jahre später war man wieder in der Lage, mit einem neu entwickelten Raumschifftyp Reisen zu anderen Sternensystemen zu wagen. Der Spieler übernimmt in *X* die Rolle eines Piloten, dem die Aufgabe zukommt,



Nach erfolgreichem Andockmanöver befindet man sich im Inneren eines Handelszentrums, in dem Waren gekauft und wieder abgestoßen werden können.



den Prototyp dieses neuen Schiffs, das sogenannte Xperimentale Shuttle, zu testen. Doch auf der Jungfernfahrt geht etwas schief: Durch einen Fehler im System landet man nicht am angepeilten Ziel, sondern in einer fremden Galaxie am anderen Ende des Universums. Zeit, sich zu wundern, bleibt einem nicht. Ein fremdes Raumschiff nimmt den verirrten Bruchpiloten ins Visier und ein kauzig dreinblickendes Alien erzählt einem Dinge, die man zunächst überhaupt nicht versteht. Am Ende der Unterhaltung bleiben alle wichtigen Fragen ungeklärt, aber immerhin hat der Fremde Ihnen einen neuen Schild für Ihr Schiff und ein wenig Geld geliehen, das er natürlich so schnell wie möglich zurückhaben möchte. Mit Ihrem nur notdürftig ausgestatteten Shuttle machen Sie sich nun an die Erforschung der fremden Galaxie und versuchen, irgendjemanden zu finden, der Ihnen etwas über den Weg zurück zur Erde sagen kann. Dies erweist sich allerdings als äußerst langwierige Angelegenheit. Zunächst einmal müssen Sie Ihr Schiff aufrüsten und die Schulden zurückzahlen – Ihnen bleibt also vorerst nichts anderes übrig, als sich Geld zu beschaffen. Da sich das Universum, in dem Sie sich befinden, sehr schnell als großes, komplexes Wirtschaftsgeflecht aus Fabriken, Raffinerien und Endverbrauchern entpuppt, liegt die Lösung auf der Hand.

DAS INTERFACE

Die Steuerung des Shuttles wird in einem (fest in den Spielverlauf eingebauten) Tutorial genau erklärt. Mit einiger Übung läßt sich *X* problemlos mit dem Keyboard und einer Maus oder einem Joystick zur Unterstützung in den Griff kriegen.

Die Ich-Perspektive ist bei Flügen zwischen den einzelnen Stationen am besten. Man kann zwar auch zwei Alternativansichten wählen, diese sind für komplizierte Manöver aber fast unbrauchbar.

Die Radaranzeige stellt die Gebäude mit kleinen Symbolen dar, die deren Funktion angeben. Trotzdem fällt die Orientierung nicht gerade leicht; mit einigen Upgrades kann dies aber verbessert werden.

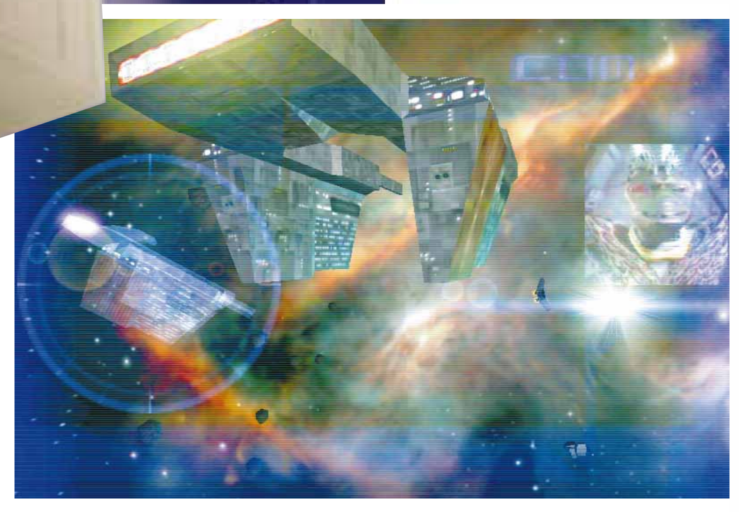


Die Schub- und Geschwindigkeitskontrolle. Das Tempo des Schiffes läßt sich auf eine feste Größe einstellen oder auch jederzeit frei regeln.

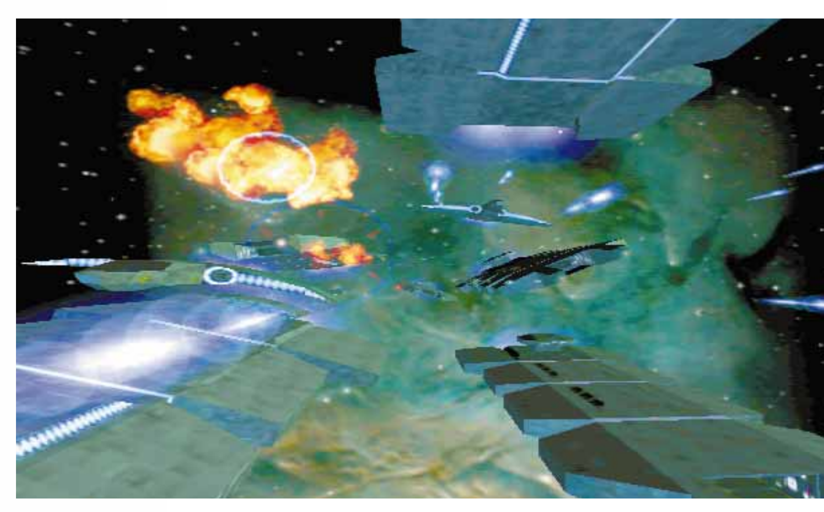
Die Panzerung. Zu Beginn verfügen Sie nur über schwache Schilde und sollten Kämpfe vermeiden, bis Sie Ihr Schiff aufgerüstet haben.

Handel ist Leben

Zu Beginn haben Sie, um weiterzukommen, gar keine andere Wahl, als sich mit dem Handel zu beschäftigen. Anfangs steht Ihnen hierzu nur ein sehr kleiner Frachtraum und die Nichtigkeit von 100 Credits zur Verfügung. Um diesen Betrag möglichst schnell zu vervielfachen, bietet es sich beispielsweise an, ein Sonnenkraftwerk anzufliegen, in dem Energiezellen hergestellt werden. Diese sind nicht nur klein, so daß Sie für Ihr Geld eine Menge Waren im Frachtraum verstauen können, sondern direkt beim Hersteller ge-



Gespräche mit Vertretern anderer Rassen laufen über kleine Kommunikationsfenster ab. Auf „echte" erzählerische Zwischensequenzen wird weitgehend verzichtet.



X – Beyond The Frontier verfügt über eine spannende und abwechslungsreiche Hintergrundgeschichte, die in dem kunstvoll gestalteten Intro nacherzählt wird.



kauft auch recht günstig. Anschließend steuern Sie am besten eine Örtlichkeit an, die vermutlich eine Menge Energie verbraucht (Raketen- und Waffenfabriken sind hier ein guter Tip), und verkaufen sie wieder. Haben Sie diese Prozedur ein paarmal erfolgreich hinter sich gebracht, dürfte Ihr Gewinn groß genug sein, um sich in einem der Ausrüstungslager eine Frachtraumerweiterung zuzulegen und mit teureren Waren weiterzumachen. Überhaupt ist der Handelsaspekt, besonders in der Anfangsphase des Spiels, der treibende Faktor hinter X. Über 40 verschiedene Waren können Sie zwischen den Raumstationen hin- und hertransportieren, darunter die vergleichsweise billigen Nahrungsmittel und Naturressourcen wie Öl, Energie, Kristalle oder die schon etwas teureren Erze. Gleichzeitig könne Sie sich aber auch für den Schmuggel illegaler Waren wie Drogen, Waffen oder Medikamente entscheiden – dann riskieren Sie allerdings, von einer der umherstreifenden Polizeischiffe gescannt und abgeschossen zu werden. Früher oder später haben Sie dann so viel verdient, daß Sie Ihrem Schiff endlich den ersten Laser und bessere Schilde verpassen können. Durch den Handel verbessert sich auch der Kontakt zu den Teladi, so der Name der außerirdischen Rasse, in deren Gebiet Sie gelandet sind, und Sie beginnen, das Ausmaß Ihrer Odyssee zu begreifen. Ihre unfreiwillige neue Wahlheimat besteht aus über 50 aneinander grenzenden, riesigen Sektoren, die von sechs teilweise miteinander verfeindeten Hauptrassen bevölkert sind. In diesen Gebieten, die durch Flugtore miteinander verbunden sind, treiben zahllose Fabriken, Handelsstationen, Frachter und Raffinerien herum, die Sie entweder alle hintereinander abklappern können oder sich gezielt diejenigen heraussuchen, die die günstigsten Preise für Ihre Waren haben. Unter den Völkern der Galaxie gibt es dann zusätzlich noch ein Gewirr von Religionsgemeinschaften und politischen Verbindungen sowie die überall auftauchenden, rücksichtslos operierenden Piraten, die fremde Schiffe abschießen und sich auf deren Fracht stürzen. Die Verwirrung ist somit komplett – die ersten Stunden wird der *X*-Pilot erst einmal damit verbringen müssen, sich in seiner neuen Umgebung zurechtzufinden.

Das Gameplay von *X* bietet dem Spieler eine Fülle verschiedenster Möglichkeiten und läuft im Prinzip völlig frei ab. Es gibt zwar einen linear verlaufenden Plot, der sich um den Weg zurück zur Erde und die sich anbahnende Rückkehr der Terraformer dreht. Dieser muß aber nicht zwingend verfolgt werden.

DIE VÖLKER IN X

Auf seiner Reise durch das riesige *X*-Universum begegnet man zahlreichen hochgradig bizarren Gestalten, die zu verschiedenen, zum Teil untereinander verfeindeten Rassen gehören. Einige von ihnen können auf der Suche nach dem Weg zurück zur Erde unter Umständen recht hilfreich sein; andere sollte man aufgrund ihres kriegerischen Verhaltens lieber meiden.



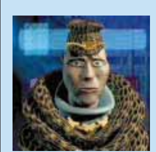
Nach der unfreiwilligen Ankunft im X-Universum werden Sie von den Teladi in Empfang genommen. Hierbei handelt es sich um ein extrem geschäftstüchtiges Volk, das eigentlich recht zugänglich ist, solange man nicht versucht, es übers Ohr zu hauen.



Vor Piraten sind Sie in keinem Sektor wirklich sicher. Sie durchstreifen den Weltraum auf der Suche nach leicht zu besiegenden Schiffen, kapern diese und reißen sich deren Fracht unter den Nagel. Piraten gehören keiner bestimmten Rasse an.



Die Goner sind eine Religionsgemeinschaft, die an alte Überlieferungen über einen sagenhaften Planeten namens „Erde“ und dessen Bewohner, die „Menschen“, glaubt. Ob diese obskure Sekte einem auf der Suche nach dem Heimatplaneten weiterhelfen kann?



Bei den Argonen handelt es sich um humanoide Wesen, zu denen man schon alleine wegen der äußerlichen Ähnlichkeiten den Kontakt suchen sollte. Sie liefern wertvolle Hinweise über die Machtverhältnisse in der Welt von X.



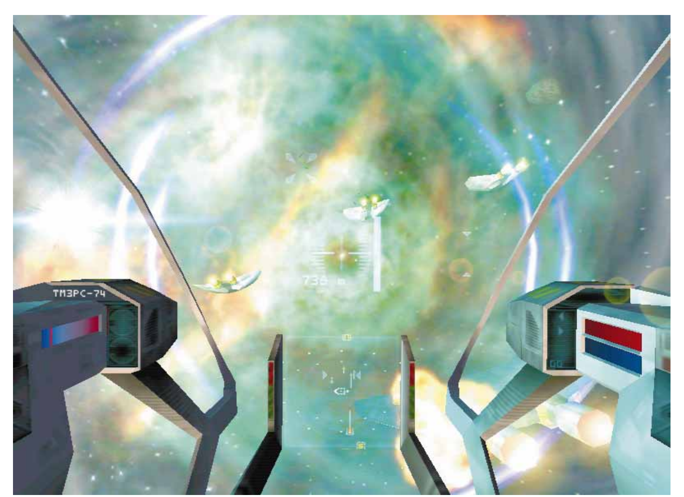
Bei den Borgonen handelt es sich um Wesen, die eigentlich im Wasser leben. Ihre Raumstationen gleichen demzufolge kleinen Unterwasserwelten. Die Borgonen sind ein außerordentlich friedvolles Volk, vor dem man nicht viel zu befürchten hat.



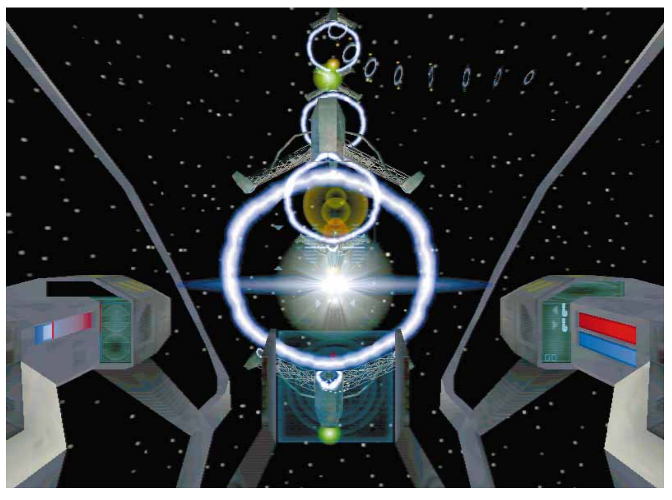
Der garstige Blick täuscht nicht. Die Split sind eine hochgradig aggressive Rasse, die mit so ziemlich allen anderen Völkern im Clinch liegt. Im Umgang mit ihnen ist auf jeden Fall Vorsicht angebracht.

Karriereplanung

Wer stattdessen Lust hat, sich noch ein wenig im Startsektor der Teladi aufzuhalten und mit Handel und Geschäftemachen sein Kapital aufzubessern, kann dies ohne Probleme tun. Die Handlung wartet gewissermaßen auf den Spieler und wird erst an bestimmten Schlüsselpunkten wieder aufgenommen. Ebensogut kann man sich aber auch auf seine Karriere als Großhändler konzentrieren. Wer lange genug Güter von Station zu Station geschippert hat, verfügt irgendwann über genügend Eigenkapital, um Waren selbst zu produzieren. Hierzu können Fabriken gebaut und betrieben werden, die dann die Abnehmer regelmäßig beliefern und so nach einer Weile als reinste Geldmaschine funktionieren – solange sie nicht von anderen Rassen oder Piraten angegriffen werden. Um sich hiergegen abzusichern, stellt man Wachtposten und Wingmen ein, die das eigene, langsam wachsende Wirtschaftsimperium beschützen. Wer auf den Handelsaspekt keine Lust hat, kann sich aber auch genausogut für wenig Geld eine Polizeilizenz zulegen, welche ihn dann berechtigt, herumstreunende Piraten abzuschießen und entsprechend für jeden unschädlich gemachten Bösewicht Kopfgeld zu kassieren. Oder man



Beim ersten Flug des X-Prototypen geht etwas schief. Plötzlich findet man sich in einer fremden Galaxie am anderen Ende des Universums wieder ...



Das Tutorial ist fest in das Spiel integriert und macht mit den Kontrollen des Schiffs vertraut. Hier müssen Sie das Shuttle durch eine Reihe von Lichtringen manövrieren.

TESTCENTER — X – Beyond The Frontier

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II / 233			PentiumII / 333		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
ATI Rage Pro	Geht nicht	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D
*3 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II / 233			PentiumII / 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
ATI Rage Pro	Geht nicht	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
i 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1 Unterstützung über Glide v3.0
*2 Unterstützung über Direct3D
*3 Unterstützung über Direct3D

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

AUFLÖSUNGEN

X- Beyond The Frontier bietet Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 Bildpunkten an. Da das Tempo des Spiels die meiste Zeit recht langsam ist, lassen sich auch in höheren Auflösungen kaum Qualitätsunterschiede bezüglich der Performance feststellen. Bei der Grafik wirken lediglich die Lichteffekte etwas brillanter.



640x480



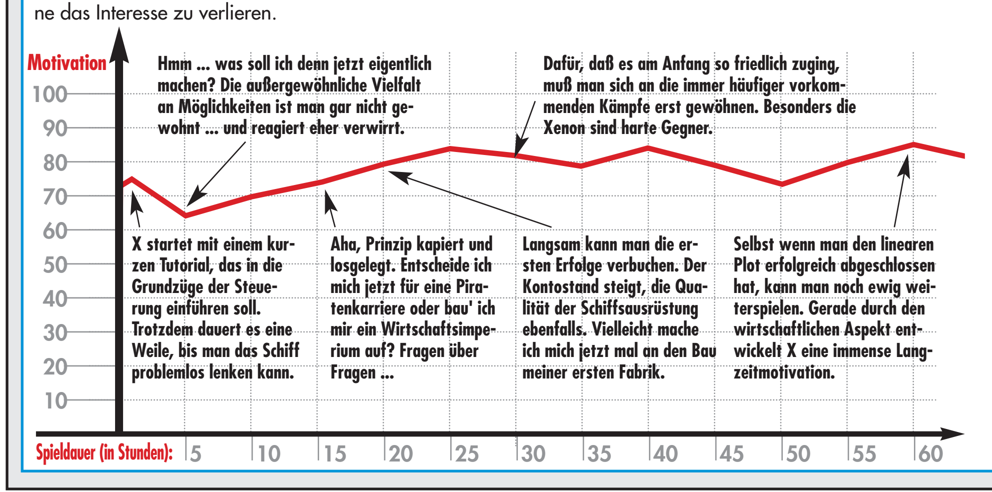
800x600

TREIBER & BUGS

Wie Sie schon unserer Performance-Tabelle entnehmen können, läuft *X - Beyond the Frontier* auf den meisten Rechnern in einem zufriedenstellenden Tempo. Das Setup, das nur eine Installationsgröße bietet, verlief völlig problemlos. Danach befinden sich ca. 320 MB mehr auf Ihrer Festplatte. Etwas Platz sollten Sie auch noch übrig haben, da die Spielstände nicht gerade klein sind. Während des Testcenters sind keine Probleme mit Grafikkarten oder Treibern aufgetreten.

DIE MOTIVATIONSKURVE

X ist eines dieser Spiele, die einem den Einstieg nicht besonders leicht machen. Hat man das Prinzip, das hinter dem Space-Epos steckt, erst einmal durchschaut, kann man allerdings buchstäblich monatelang weiterspielen, ohne das Interesse zu verlieren.



FEATURES

- **Anzahl der CDs:** 1
- **Anzahl der Schwierigkeitsgrade:** Einer
- **Sound:** Dolby Surround, Direct Sound, A3D
- **Anzahl der Rassen:** Sechs Hauptrassen, zusätzlich zahlreiche Sekten und politische Vereinigungen
- **Anzahl der Sektoren:** Über 50
- **Anzahl der Handelswaren:** Über 40
- **Anzahl der Upgrades und Waffen:** Über 30

TUNING

X – Beyond the Frontier ist ein Paradebeispiel für ein tuningfreundliches Spiel. Die wichtigste Einstellung ist die Möglichkeit, eine minimale Framerate anzugeben, die das Spiel dann versucht, nicht zu unterschreiten. Stattdessen werden Details temporär abgeschaltet, um einen konstanten Spielfluß zu ermöglichen. So ist das Spiel auch noch auf langsameren Systemen gut spielbar. Natürlich sollten Sie auch keine zu hohe Auflösung wählen, da dies die Performance negativ beeinflußt. Vorsicht ist auch bei Anti-Aliasing anzuraten, da bei vielen Grafikkarten die Frameraten stark einbrechen.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:



Völlig offenes Spielkonzept mit maximaler Handlungsfreiheit



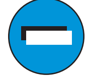
Ausgeglichene Mischung aus Strategie, Action und Wirtschaft



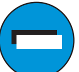
Wunderschöne Hintergrundgrafiken und ansehnliches Schiffsdesign



Sehr guter, stimmungsvoller Soundtrack und dezente Hintergrundklänge



Radar und Kartenfunktion sind bei der Orientierung nicht sehr hilfreich.

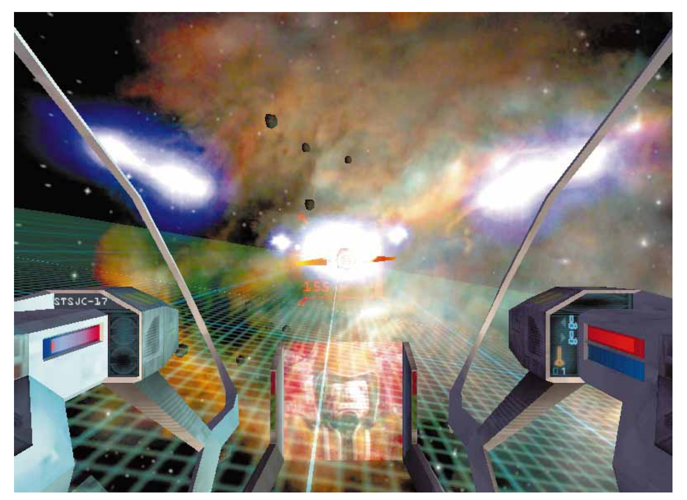


Keine Videosequenzen, die Handlung wird allein durch Dialoge vorangetrieben

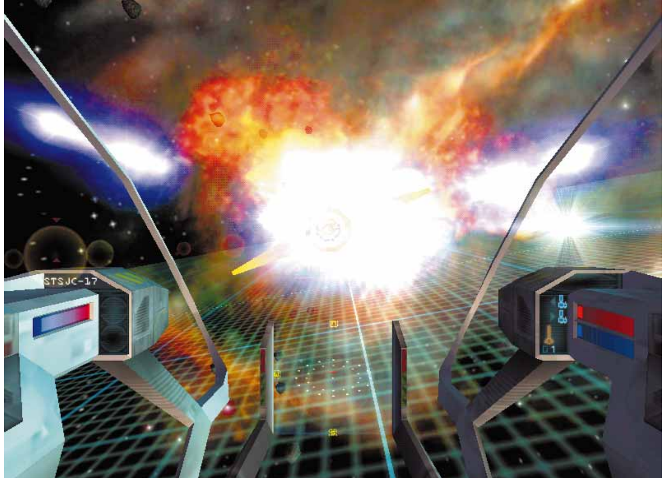


Die ungewohnte Handlungsvielfalt verwirrt zunächst, statt zu motivieren





Wenn Sie sich für eine Karriere als Pirat entscheiden, könne Sie theoretisch auch von Völkern, die als relativ friedlich gelten, angegriffen werden.



Die Explosionen in X sind zwar sehr eindrucksvoll, kommen aber leider nicht allzu häufig vor, da Kämpfe im Spiel zu Beginn eher eine Seltenheit sind.

IM VERGLEICH

- X – Beyond The Frontier
- Subculture
- Privateer 2: The Darkening
- Hardwar
- Frontier – Elite 2

X steht mit seiner ausgeklügelten Mischung aus hitzigen Weltraumgefechten, ausufernder Storyline und komplexer Wirtschaftssimulation weitgehend alleine da. Spiele wie *Privateer 2* versuchten zwar ebenfalls schon, das klassische *Elite*-Prinzip auf den PC zu übertragen; bisher hat es aber keines geschafft, dem Spieler eine solche Handlungsfreiheit zu bescheren. Auch grafisch bewegt sich *X* klar in der oberen Güteklasse; da können selbst neuere Weltraumopern wie *Hardwar* nicht mithalten.

■ Referenzklasse ■ Oberklasse ■ Gehobene Mittelklasse ■ Mittelklasse ■ Unterklasse

STATEMENT

Endlich existiert ein würdiger Nachfolger für den Handels- und Kampfklassiker *Elite*. Selten gab es ein Spielprinzip, das dem Spieler eine solche Vielfalt an Möglichkeiten eröffnete. Egal ob man sich entschließt, als Händler ein kleines Wirtschaftsimperium aufzubauen, als Pirat den Luftraum unsicher zu machen oder als Polizist auf Kopfgeldjagd zu gehen – der eigenen Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Dadurch, daß praktisch kein Spiel dem anderen gleicht, bleibt die Motivation auch über lange Zeiträume durchgehend hoch. Der originelle und spannende lineare Plot und die gelungene Grafik tragen zusätzlich dazu bei, daß *X* sich als echter „Was? Schon drei Uhr morgens?"-Kracher entpuppt. Nur schade, daß die Entwickler vergaßen, ihrem Werk einen Mehrspielermodus zu spendieren.

STATEMENT

Wie bereits bei *Z* verbirgt sich hinter einem unglücklich benannten Spiel ein herausragendes Produkt, das einer Renaissance des Genres gleichkommt. Vor allem die stets präsente, aber nie aufdringliche Hintergrundgeschichte sorgt für viel Atmosphäre: Nie zuvor habe ich mich im Weltraum so klein und verloren gefühlt. Mit Handel, Strategie und jeder Menge Handlungsfreiheit hat Egosoft das eigentlich längst ausgelutschte Genre der Weltraum-Action um Rollenspielelemente angereichert, die für eine fast unbegrenzte Wiederspielbarkeit sorgen. Schade, daß die Spieldesigner auf einen Mehrspielermodus verzichtet haben. Mit der enormen Größe des virtuellen Alls und den vielen spielerischen Freiheiten hätte *X* so mancher Online-Welt den Rang ablaufen können.

schlägt sich selbst auf die Seite der Ungesetzlichen und raubt anderen Schiffen die Fracht. Oder man macht sich an die Erforschung der über 50 Sektoren und nimmt gelegentliche Aufträge an, mit denen man sich finanziell über Wasser hält. Oder man macht es sich zum Ziel, erst einmal sein eigenes Schiff mit allem verfügbaren Equipment auszurüsten, das verfügbar ist. Allein mit der Beschaffung der geeigneten Ausrüstung hat man erstmal einige Tage zu tun. In den entsprechenden Handelsstationen kann man insgesamt über 30 Upgrades für sein *X*-Shuttle erstehen, zum Teil allerdings zu gepfefferten Preisen. Die Palette reicht von besseren Schilden und größerem Frachtraum über Zeitkompressoren zur Überbrückung längerer Flugzeiten bis hin zu besseren Lasern, von denen Sie maximal zwei gleichzeitig anbringen lassen können. Selbstverständlich gehören auch typische Space-Waffen wie Lenkraketen, Energieplasmawerfer und Partikelbeschleuniger-Kanonen zur Auswahl. Speziell diese recht kostspielige Anschaffung sollten Sie aber erst einmal nach hinten verschieben. *X* ist sicherlich kein Spiel, das den Schwerpunkt auf Action und Dogfights im Weltall legt; selbst nach vielen Stunden Spielzeit hält sich die Anzahl bewaffneter Kämpfe in sehr überschaubaren Grenzen. Höhere Priorität sollten vielmehr die diversen Upgrades für Ihr Radar- und Navigationssystem haben. Mit der Standard-Anzeige sind Irrflüge und Verwirrung in den riesigen Sektoren fast programmiert. Zusätzliche Scanner, die Ihnen sofort sagen, um was für ein Gebäude es sich bei einer der zahllosen, träge rotierenden Stationen handelt, erleichtern das Leben immens – zumal auch die Steuerung des Shuttles anfangs etwas gewöhnungsbedürftig ist. Ein ausführliches Tutorial und das übersichtliche Interface (siehe Kasten) erleichtern den Einstieg zwar enorm. Bis man sich an die Trägheit des Schiffs, die verzögerten Reaktionen bei Beschleunigungs- und Bremsmanövern und die Landungen auf den sich stetig um die eigene Achse drehenden Raumstationen gewöhnt hat, vergeht jedoch einige Zeit. Auch grafisch kann *X* überzeugen. Während die unzähligen verschiedenen Schiffe und Raumstationen zwar phantasievoll designt sind, in ihrer Struktur aber einen etwas groben Eindruck machen, sind die Lichteffekte und besonders die fantastischen Weltraumkulissen wirklich sehenswert. Der Sound besteht aus dramatischen bis pathetischen Orchesterstücken, die sich allerdings recht schnell wiederholen und auf Dauer etwas penetrant wirken.

Andreas Sauerland ■

SPECS & TECS

	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	–
●	3Dfx Glide	Netzwerk	–
	AGP	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 350 MB

EMPFOHLEN
Pentium II / 333, 64 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 500 MB

VERGLEICHBAR MIT
Privateer 2

RANKING

Weltraum-Action

Grafik	89%
Sound	88%
Steuerung	79%
Multiplayer	–%
Spielspaß	87%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Egosoft
Preis	ca. DM 80,-

Rage of Mages 2 – Necromancer

Army of Darkness

Letztes Jahr fabrizierte die Firma Nival ein Rollenspiel, das nicht nur wegen seiner strategischen Komponente zahlreiche Fantasy-Fans begeistert. Neun Monate später beglücken uns die Entwickler wieder mit Nachwuchs, der seinem Brüderchen wie aus dem Gesicht geschnitten ist.

Anders als in *Baldur's Gate* ist die Story in *Rage of Mages 2 (= ROM 2)* wenig mitreißend: Die Armeen der gefürchteten Necromancer bedrohen ein Königreich und haben bereits weite Landstriche verwüstet. Daher müssen Sie in die Rolle eines Kriegers oder Zauberers schlüpfen und fleißig streitbare Leutchen rekrutieren, damit Sie in der Lage sind, den Kampf gegen Zombies, Skelette und sonstiges Gesocks aufzunehmen. So weit, so konventionell. Neu hingegen ist die Möglichkeit, Bündnisse mit den Bewohnern verschiedener Dörfer zu schließen oder sogar mit listigen Trollen zu paktieren. Natürlich richtet sich die Kampfkraft Ihrer eigenen Party danach, was Sie sich für Krieger anlachen. In den verschiedenen Ortschaften können Sie nicht nur williges Kanonenfutter aufgabeln, sondern auch Waffen, Zaubermittelchen und Rüstungsgegenstände einkaufen. Auf Cutszenen oder Sprachausgabe bei den Dialogen wartet man vergeblich, aber dafür bieten die Kämpfe alles, was das Herz eines Fantasy-Fans begehrt.

STATEMENT

Obwohl *ROM 2* sich nur in einigen Details von seinem Vorgänger unterscheidet, hat es mir mindestens genauso viel Spaß gemacht. Das übersichtliche Charaktermanagement, die abwechslungsreichen Missionen sowie die hübsche Gestaltung der Landschaften sind die Zutaten, aus denen ein deftiger Fantasy-Schmaus gekocht wird. Feinschmecker, die sonst in *Baldur's Gate* schlemmen, werden über den Mangel an Würze aber wohl ein bißchen die Nase rümpfen: Ein Editor macht aus schmackhafter Hausmannskost noch kein erstklassiges Sieben-Gänge-Menü.

Business as usual

Wie bereits im letzten Jahr können Sie auch in *ROM 2* verschiedene Einheiten zu Gruppen zusammenfassen und auf diese Weise das Königreich in rund 40 Missionen durchstreifen. Das nichtlineare Spielprinzip erlaubt es Ihnen, zahlreiche Nebenquests zu erledigen. Zudem steht es Ihnen frei, in den Städten Ihre Fähigkeiten zu trainieren, um so beim Schlagabtausch mit fiesen Ogres effektiver zurückschlagen zu können. Sämtliche Kämpfe finden auf einer isometrischen Karte statt, deren Design sich seit dem ersten Teil keinen Deut geändert hat. Allerdings können Sie wieder hübsche Landschaftsdetails und vielfach neue Gebäudetypen und Kreaturen entdecken. Der Soundtrack wird *ROM*-Veteranen jedoch allzu bekannt vorkommen, denn das musikalische Thema ertönt in fast unveränderter Form. Den Mehrspielermodus haben die Programmierer hingegen nicht so stiefmütterlich behandelt, bietet dieser doch bis zu 16 Spielern Gefechte über Netzwerk oder Internet. Gewissermaßen als Treue-Bonus wurde ein Editor hinzugefügt, mit dem es ein Leichtes sein dürfte, neue Welten zu erschaffen.

Peter Kusenberg ■



Dem Spieler stehen insgesamt 43 abwechslungsreiche Missionen zur Verfügung. Die ersten sind recht einfach und haben die Funktion eines Tutorials.



Wie im ersten Teil der russischen Strategie-Serie verfügen Sie über eine liebevoll illustrierte Übersichtskarte.



Die Steuerung Ihrer Party ist sehr einfach. Genauso übersichtlich sind die Inventare und Menüs geraten.



In der Kneipe hören Sie nicht nur Tratsch, sondern können auch Mitstreiter anwerben.

SPECS & TECS

● Software		Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	–
3Dfx Glide		Netzwerk	16
AGP		Internet	16
● Cyrix 6x86		Force Feedback	
● AMD K6-2		Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 350 MB

VERGLEICHBAR MIT
Rage of Mages, Mana

RANKING

Rollenspiel

Grafik	77%
Sound	70%
Steuerung	72%
Multiplayer	75%
Spielspaß	**75%**

Spiel	Englisch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Monolith/CDV
Preis	ca. DM 90,-

Cybermercs



Zombiehunde hinterlassen grüne Flecken.

„Welche Art von Krieg kann geführt werden, seit die Wissenschaft den Tod besiegt hat?" Mit diesem philosophisch durchaus interessanten Verpackungstext stimmt Lomax auf eine etwas zu schlicht geratene Mischung aus Action- und Rollenspiel ein. Als Söldner bekommt man die Aufgabe gestellt, in 15 Missionen Raumschiffe und Industrieanlagen von Außerirdischen zu befreien, wobei einem zunächst nur ein geringes Startkapital zur Verfügung steht. Mit diesem kauft man sich vor jeder Mission Waffen und sonstige Ausrüstungsgegenstände wie Bekleidung oder Gehirnimplantate. Sobald man sich ins Kampfgebiet begibt, werden die sehr eintönigen Level aus einer isometrischen Vogelperspektive gezeigt. Die vielfältigen Gegnertypen werden mit gut gezielten Mausklicks angegriffen, das Bedienen von Schaltern und das Bewegen der Spielfigur funktioniert auf gleiche Weise. Zusätzliche Munition und bessere Waffentypen finden sich in den meist tristen Gängen und können nach Missionsende verkauft werden. Leider ist immer nur ein sehr kleiner Ausschnitt des Levels sichtbar, eine strategische Vorgehensweise ist daher nicht möglich. Trotz des vielversprechenden Verpackungstextes sind sämtliche Spielfiguren darüber hinaus auch noch sterblich, *Cybermercs* ist letztendlich also nichts anderes als ein schlichtes Reaktions- und Ballerspiel. Lediglich im Mehrspielermodus kann das Programm zeigen, daß das Spielprinzip durchaus Strategie erlauben würde. Im kooperativen Modus können gegnerische Gruppen getrennt werden, im Deathmatchmodus kommt es hingegen auf den Einsatz der richtigen Waffe an. **(hw)** ■



Fighting Steel



Das Bild läßt den Actionreichtum erahnen.

Anspruchsvolle Marine-Simulationen wie *Carriers at War* und *Great Naval Battles* verloren in den letzten Jahren zusehends ihre Fans. Das Führen zahlloser schwer bewaffneter Kreuzer und wehrloser Transportschiffe ist dermaßen kompliziert und monoton, daß selbst hartgesottene Strategen auf zeitgemäßere Kost umstiegen. Mit einer radikalen Schlankheitskur versucht der Hersteller der *Great Naval Battles*-Serie, die Attraktivität des Genres wieder zu erhöhen. Die Zielzuweisung, das Abfeuern der Kanonen und Torpedos sowie die Reparaturen laufen nun automatisch ab, dem Spieler bleibt zur Beschäftigung nur noch die Navigation. Die Nachahmung der insgesamt zwölf historischen Schlachten der Jahre 1939 bis 1942 verkommt damit zum taktischen Geplänkel. Genauso ärgerlich sind die ideenlosen Missionsziele: Es wird immer solange gekämpft, bis eine Partei keine Kriegsschiffe mehr hat. Immerhin stehen insgesamt 1.000 Schiffe aus 90 verschiedenen Klassen zur Verfügung, die Zusammenstellung der einzelnen Flotten kann allerdings nur im Szenario-Editor verändert werden. Das übersichtliche Werkzeug gestattet lediglich die Erstellung völlig linearer Missionen, Verzweigungen sind nicht möglich. Der Einsatz von U-Booten oder Aufklärungsflugzeugen wird dem Spieler ebenfalls versagt. Eine zeitgemäße Oberfläche mit einer gelungenen 3D-Ansicht der Wasserflächen und vergleichsweise übersichtlichen Menüstrukturen ermöglicht auch Einsteigern schnelle Erfolge. Alte Hasen erkennen allerdings umso schneller, daß die Möglichkeiten des Spiels arg beschränkt sind. **(hw)** ■

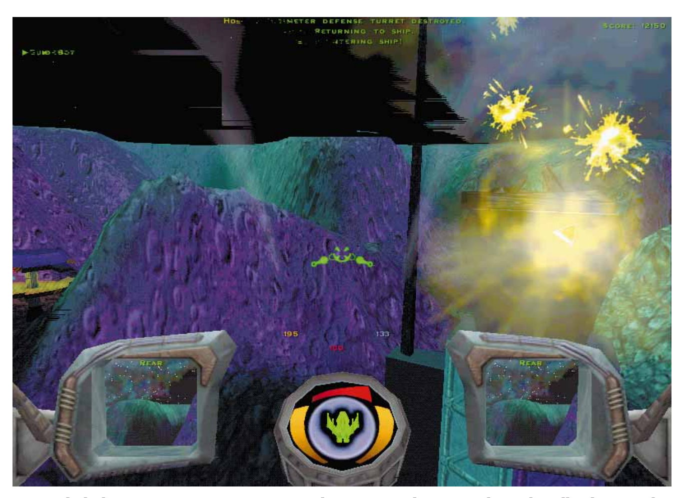




Descent 3

Schleuder-Programm

360-Grad-Shooter scheinen sich derzeit nicht unbedingt großer Beliebtheit zu erfreuen. Acclaims exzellentes Tunnelgeballere Forsaken erwies sich im letzten Jahr jedenfalls als kommerzieller Flop. Nun versucht Outrage mit der dritten Folge seiner erfolgreichen Descent-Serie, wieder frischen Wind ins Genre zu bringen.



Erstmals bekommt man in Descent 3 auch Aussenwelten zu sehen, die allerdings nicht sehr groß sind und eher als Übergänge zwischen den Levels fungieren.

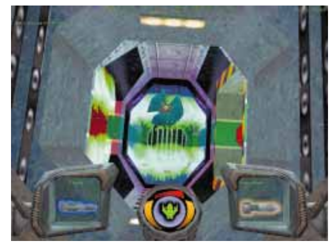
Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zu den beiden Vorgängern nicht viel geändert – auch der dritte Teil ist nichts für Leute, die zu Schwindelanfällen oder Übelkeit neigen. Weiterhin steuern Sie einen Raumgleiter durch eine dreidimensionale Welt, die aus verwinkelten Tunnels und Gängen besteht. Auf Ihrem Weg durch die 16 Missionen begegnen Sie nicht nur einer Vielzahl hinterlistiger Feinde, sondern haben auch noch alle Hände voll zu tun, ihr Gefährt exakt durch die Labyrinthe zu lenken. Neben den üblichen Manövern wie Auf- und Absteigen, Drehen und Seitwärts Gleiten haben Sie nämlich noch die Möglichkeit, sich vertikal oder horizontal um die eigene Achse zu drehen. Dies führt dazu, daß Sie erstens nach spätestens fünf Minuten nicht mehr die geringste Ahnung haben, wo ursprünglich oben und unten war, und zweitens zartbesaitete Gemüter nach kurzer Zeit die Packung nach beigelegten braunen Papiertüten gegen Übelkeit durchsuchen werden. Erstmals wird in *Descent 3* das Geschehen auch nach draußen verlegt. Gelegentlich wird es nötig, mit Ihrem Gleiter die engen Gänge der Unterwelt zu verlassen und in der freien Natur nach Feinden zu jagen. Unter freiem Himmel fliegen Sie durch Schluchten oder Gebirgsketten und versuchen trotz widriger Wetterbedingungen wie Schnee, Regen oder Windböen, einigermaßen auf Kurs zu bleiben. Meist sind diese Ausflüge an die frische Luft aber nur von kurzer Dauer und dienen eher als Übergänge, bevor es wieder hinab in die unterirdischen Irrgärten geht. Um in den verwirrend komplexen Levels den Überblick zu behalten, steht Ihnen ein besonderer Helfer zur Verfügung. Ein Lenkroboter, Drohne genannt, kann jederzeit aus dem Schiff entlassen und auf die Reise geschickt werden. Diesem können Sie dann einfache Befehle wie das Aufspüren von Feinden, Power-Ups oder dem nächsten Missionsziel erteilen. Die Schattenseite dieses nützlichen Features: Die Drohne gleicht einer eingebauten Komplettlösung für das Spiel. Legt man es darauf an, lassen sich große Teile der Levels schlichtweg dadurch lösen, daß man blindlings dem Guidebot folgt, der einen dann auf schnellstem Weg durch die Tunnel führt. Die in rauhen Mengen auftauchenden Gegner stellen hierbei nur ein geringes Problem dar, da deren KI starken Schwankungen unterliegt. Besonders in den ersten Missionen dienen die feindlichen Raumschiffe eher als Kanonenfutter; später werden sie durch geschickte Ausweich- und Versteckmanöver allerdings zu einer ernstzunehmenden Bedrohung.

Optisch hat *Descent 3* einige interessante Effekte zu bieten, wirkt aber längst nicht mehr so spektakulär wie seinerzeit *Forsaken*. Während Waffen, Explosionen und das farbige Licht anfangs noch für Aha-Erlebnisse sorgen, wirken die monoton gestalteten Tunnel schon nach kurzer Zeit ermüdend. Der Sound dagegen ist genial: Die Technoklänge ertönen bei entsprechender Hardware in Dolby Surround und untermalen die 3D-Schlachten nahezu perfekt.

Andreas Sauerland ■



Vorsicht in diesen Höhlen! Die grüne Flüssigkeit sollte nicht berührt werden.



Die Drohne hilft beim Auffinden von Power-Ups und dem Levelausgang.



In den ersten Levels sind die Gegner leicht zu besiegendes Kanonenfutter.

STATEMENT

Keine Frage – *Descent 3* macht einen Heidenspaß, vorausgesetzt, man hat einen widerstandsfähigen Magen. Daß es nicht zum ganz großen Wurf gereicht hat, liegt nur an Kleinigkeiten. So hätte man sich drei Jahre nach dem letzten *Descent* und ein Jahr nach dem exzellenten *Forsaken* ruhig ein paar Neuerungen einfallen lassen können – ein dusselig agierender Guidebot allein genügt da nicht. Auch von der Grafik hatte ich mir mehr versprochen als nur eine Handvoll sehenswerter Effekte. Was bleibt, ist ein überdurchschnittlich gutes, wenn auch etwas altmodisch wirkendes Actionspiel für Schwindelfreie, das weitgehend auf neue Impulse verzichtet, vielleicht aber gerade deswegen bestens unterhält.



Software	Single-PC	1	
Direct3D	ModemLink	2	
3Dfx Glide	Netzwerk	16	
AGP	Internet	128	
● Cyrix 6x86	Force Feedback	●	
● AMD K6-2	Audio	●	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 550 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/ 400, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 700 MB

VERGLEICHBAR MIT
Descent 2, Forsaken

RANKING

Action	
Grafik	79%
Sound	90%
Steuerung	77%
Multiplayer	81%
Spielspaß	80%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 80,-

Hardware

Megahertzklopfen

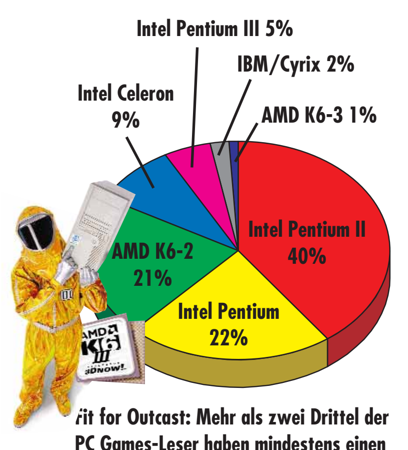
CPU, CD-ROM und Defaudeeee – AGP, USB und Wewewe: Wer heiß auf die neuesten Spiele ist, braucht modernste Hardware – und das kann ganz schön ins Geld gehen. Das aktuelle PC-Games-Feedback enthüllt unter anderem, wieviele PC-Spieler selbst zum Schraubenzieher greifen, wer einen „Aldi-PC" kaufen würde und wieviel Prozent ihre ersten Computererfahrungen mit einem Amiga oder C64 gesammelt haben.

Die Entwicklung im Hardware-Bereich ist schlichtweg atemberaubend. Dabei standen Mitte der 80er Jahre die Chancen eher schlecht, daß sich der berühmte „IBM-Kompatible" gegen die starke Konkurrenz der Heimcomputer von Commodore und Atari durchsetzt. Denn wer vor rund zwölf Jahren für rund 2.000 Mark einen Computer anschaffen wollte, stand vor der Wahl: Entweder einen PC mit sagenhaften 4,77 MHz, 640 KB Hauptspeicher, Monochrom-Monitor, CGA-4-Farben-Grafik, zwei 5,25-Zoll-Diskettenlaufwerken und Betriebssystem MS-DOS 3.2 oder zum gleichen Preis einen vollausgestatteten Commodore Amiga 500, der sich dank spezieller Grafik- und Soundchips weit besser für Spiele eignete. Fans des legendären C64 oder C128 blieben der Marke treu und wechselten meist direkt zum Amiga. Nur einige „Mutige" trauten sich damals, einen PC hauptsächlich zum Spielen anzuschaffen, denn die Auswahl an Titeln war äußerst dünn und zudem qualitativ weit entfernt von den 2D-Pixelprächtigkeiten des Amiga. Erst die 286er und 386er sowie die Einführung von VGA-Grafikkarten sowie Soundblaster-Platinen machten den PC zum ernstzunehmenden Spielkameraden und drängten Amiga und Atari ST in die Bedeutungslosigkeit. Seitdem gibt die Intel-/Microsoft-Allianz den Takt im PC-Bereich vor und sorgt dafür, daß ein heute aktueller Rechner meist schon nach zwölf Monaten zum alten Eisen gehört und für die Hälfte des ursprünglichen Preises zu haben ist. Eine Erkenntnis hat sich bereits abgezeichnet, als die ersten Postkarten und E-Mails ausgewertet waren: Die meisten PC-Games-Leser lassen sich ruckelfreies Spielevergnügen ganz schön was kosten. Bereits jetzt sind Pentium-Rechner der ersten Generation deutlich in der Minderheit, genauso wie PCs mit weniger als 32 MB RAM auf der Hauptplatine. Der Durchschnittsrechner besteht aus einem 300-MHz-Pentium II, ausgestattet mit 64 MB Hauptspeicher und einem 32fach-CD-ROM-Laufwerk. Darüber thront in den meisten Fällen ein 17-Zoll-Monitor, flankiert von zwei Stereo-Lautsprechern und einem Tintenstrahldrucker (mit einem Anteil von fast 85 %). Im Inneren werkelt bei jedem vierten PC eine Grafikkarte mit Voodoo-2- oder Riva-TNT-Chipsatz. Joystick und Gamepad gehören ebenfalls bei den meisten Spielern zur Grundausstattung.

Alditech Pentium II-300

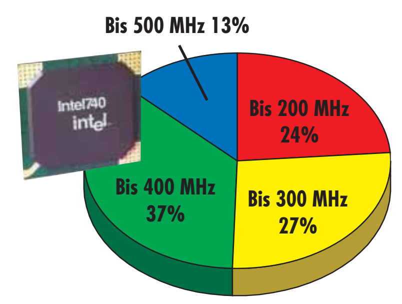
Die Fotos in den Zeitungen von den langen Schlangen vor den Discountern sind allgegenwärtig: Wann immer Aldi, Norma & Co. einen neuen Schwung superpreisgünstiger Komplett-PCs anbieten, mutieren sonst brave Familienväter zu reißenden Bestien – solange die Kiste nicht die Kasse passiert hat, kann man schließlich nicht sicher sein, daß einem das Schnäppchen nicht doch noch von Konkurrenten aus dem Einkaufswagen gemopst wird. Satte 7% haben den Rummel bereits am eigenen Leib gespürt, weitere knapp 30% könnten sich vorstellen, bei der nächsten Aktion dabei zu sein und um sieben Uhr morgens vor

Welcher Hauptprozessor ist in Ihrem PC eingebaut?



Fit for Outcast: Mehr als zwei Drittel der PC Games-Leser haben mindestens einen Rechner auf Pentium II-Niveau.

Wie ist Ihr Prozessor getaktet?



Taktgefühl: Jeder zweite besitzt einen Rechner ab 300 MHz – in Kombination mit einer 3D-Karte derzeit die weitverbreitetste Konfiguration.

den Aldi-Märkten zu campieren. Media Markt, Saturn Hansa, Pro Markt, Vobis und andere Handelsketten wiesen vergeblich darauf hin, daß man mindestens ebenso gute Maschinen zu einem ähnlichen Preis auch in praktisch jedem Fachmarkt bekommt – inklusive besserem Service. Auf die Beratung im Fachgeschäft und die häufig schnelle Hilfe bei Problemen wollen die meisten nicht verzichten: Fast zwei Drittel kaufen beim Profi. Während sich Elektronikmärkte und Computer-Ketten (Vobis, PC Spezialist etc.) ebenfalls großer Beliebtheit erfreuen, ordern nur Minderheiten via Internet oder bei Versendern. Die nicht sonderlich große Auswahl und vergleichsweise hohe Preise lassen die Computerabteilungen der Kaufhäuser in der Gunst der PC-Games-Leser nach unten abrutschen.

Technisches Hilfswerk

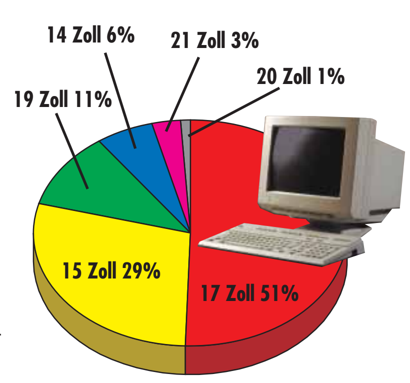
Wenn's vom Guten mehr sein darf: Vier von fünf PC-Spielern rüsten ihren Rechner lieber auf, anstatt ein komplett neues System anzuschaffen. Ganz oben auf der Liste steht der Wunsch nach einer leistungsfähigeren Grafikkarte. Doch der Übergang von Voodoo2 auf Voodoo3 oder von TNT 1 auf TNT 2 ist längst nicht die einzige Methode, um die Performance auf Touren zu bringen. Wie PC-Games-Testlaborant Marcus Esposito immer wieder im Rahmen des Testcenters feststellt, wirken sich ein paar Megabyte zusätzlichen Hauptspeichers am deutlichsten auf die Geschwindigkeit eines Spiels aus. Dementsprechend planen 37% der Spieler, auf empfehlenswerte 64 MB oder gar 128 MB RAM aufzurüsten. Und weil man auch in Zeiten der CD-ROM oder DVD nicht darum herumkommt, größere Programmteile auf Festplatte auszulagern, liebäugelt fast jeder dritte mit dem Kauf einer größeren Festplatte. Der Erwerb einer neuen Grafikkarte ist eine Sache, das Einbauen allerdings eine ganz andere. Mittlerweile sorgen verständlichere Anleitungen und eine einfachere Installation dafür, daß sich immer mehr PC-Besitzer an die Innereien ihres Computers heranwagen. Immerhin neun von zehn PC-Spielern würden es sich zutrauen, höchstpersönlich eine Grafikkarte einzubauen. Auch der Ausbau des Hauptspeichers oder der Einbau von Laufwerken und Festplatten stellt nur die wenigsten vor größere Probleme. Wenn es aber darum geht, die komplette Hauptplatine oder gar den Prozessor auszutauschen, schreckt bereits ein gutes Drittel vor diesen doch recht komplexen und zeitaufwendigen Eingriffen zurück. Wer sowas schon des öfteren gemeistert und auch be-

GEWALT & PC-SPIELE

Nicht zuletzt das grausige Massaker in einer Schule im amerikanischen Littleton hat die Diskussion um die Wirkung von Computerspielen auf Kinder und Jugendliche wieder angeheizt – gerade in Deutschland, wo seit Jahren die Indizierung von besonders brutalen Computerspielen durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (kurz: BPjS) heftigst debattiert wird. Seit kurzem streiten sich zudem FSK (die freiwillige Selbstkontrolle der deutschen Filmwirtschaft) und USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) um das Recht, die gesetzlich vorgeschriebenen Altersempfehlungen aussprechen zu dürfen. Jetzt ist Ihre Meinung gefragt: Machen Sie mit bei der großen Umfrage rund um das Thema „Computerspiele & Gewalt"! Den Fragebogen finden Sie wie gewohnt sowohl auf der PC-Games-Website (http://www.pcgames.de) als auch als Word-Dokument auf der Cover-CD-ROM.

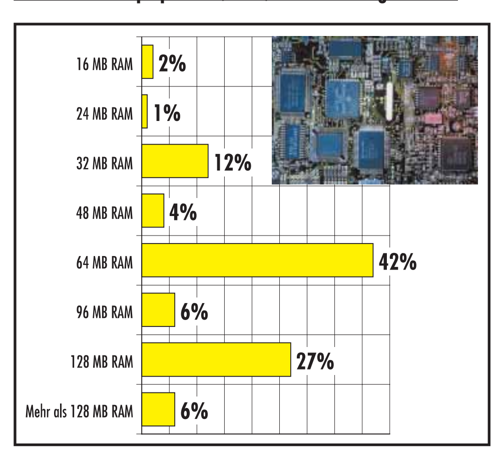


Welches Format hat Ihr Monitor?



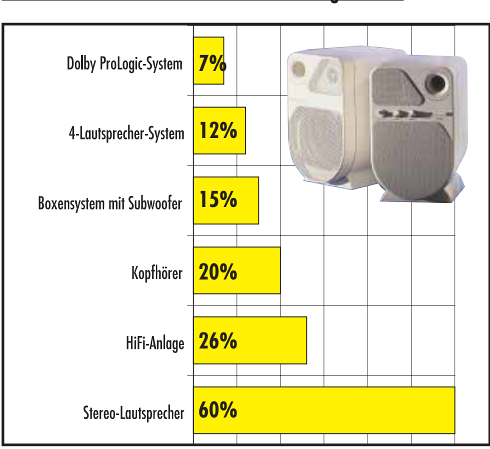
Standard 17 Zoll: Bei den meisten Komplettsystemen werden Monitore dieser Größe mitgeliefert. Kleinere Bildschirme sind kaum noch zu bekommen.

Mit wieviel Hauptspeicher (RAM) ist Ihr PC ausgestattet?



Hauptsache Hauptspeicher: Obwohl oft nur 32 MB vorausgesetzt werden, stecken in 80% der PCs mehr als 64 MB RAM.

Welche Geräte setzen Sie zur Soundwiedergabe ein?



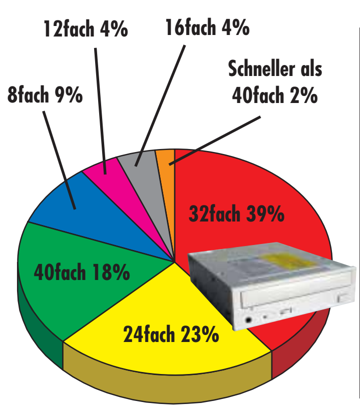
Noch reichen den meisten schlichte Stereo-Lautsprecher, doch kinoähnlicher Surround-Sound ist schwer im Kommen.

Besitzen Sie ein DVD-Laufwerk?



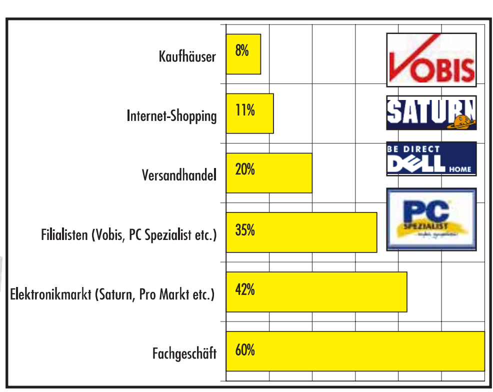
Immer mehr PC-Markenhersteller liefern ihre Systeme von vornherein mit DVD-Laufwerken aus. Anteil bis jetzt: 10%.

Welches CD-ROM-Laufwerk besitzen Sie?



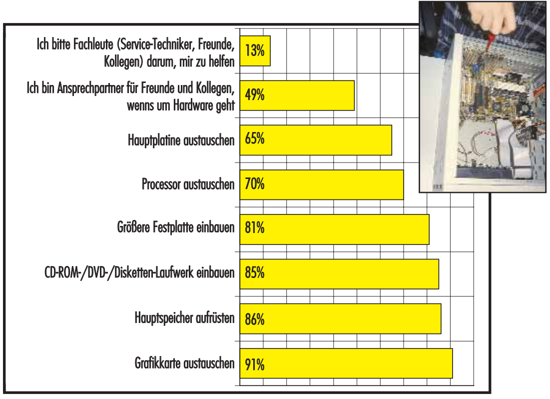
Ab 32fach-CD-ROM-Laufwerken ist nur bei den wenigsten Spielen noch ein Performance-Zuwachse registrierbar.

Wo kaufen Sie normalerweise Ihre Hardware?



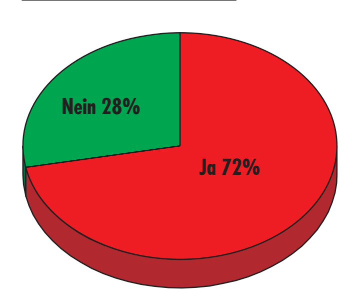
Gut beraten: Wenn der PC-Kauf nicht zuletzt eine Preisfrage ist, marschiert fast jeder in einen der großen Elektronikmärkte.

Trauen Sie sich zu, folgende Änderungen selbst vorzunehmen?



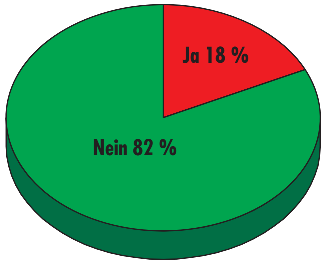
Mittlerweile für die meisten PC-Besitzer kein Problem mehr: der Einbau von Grafikkarten, Laufwerken und Hauptspeicher.

Hat Ihr PC USB-Anschlüsse?



Noch ist der Anteil gering, doch der Trend ist unverkennbar: Der USB-Standard setzt sich immer mehr durch.

Nutzen Sie den USB-Anschluß?



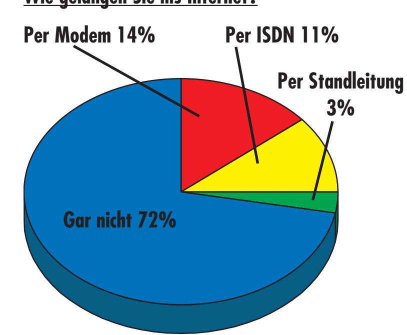
Der USB-Port wird in den meisten Fällen für Gamepads und Joysticks verwendet.

reits einige Betriebssystem-Installationen hinter sich hat, sammelt mit der Zeit ein enormes Fachwissen an, das in der Bekanntschaft und Verwandtschaft natürlich heißbegehrt ist. Wohl jeder Fortgeschrittene kennt die beliebten „Hallo-kannst-Du-mal-kommen-der-PC-erkennt-die-neue-Festplatte-nicht“ -Telefonanrufe, die einem vor allem zu nachtschlafender Zeit erreichen. Immerhin jeder Zweite bezeichnet sich als kompetenter Ansprechpartner für die Fragen, Sorgen und Nöte seines computerbesitzenden Umfelds.

Die Megatrends 2000: DVD und Multiplayer

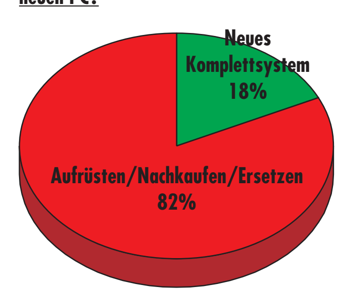
Nachdem der Siegeszug der DVD im Unterhaltungselektronikbereich nicht mehr aufzuhalten ist (schon jetzt reservieren Fachmärkte große Ladenflächen für DVD-Spielfilme), scheint es sich abzuzeichnen, daß dieser Datenträger auch die Computerspielewelt erobert. Der größere Speicherplatz bietet sich vor allem für qualitativ hochwertigere Zwischensequenzen an; unter anderem wird davon die DVD-Version von *Die Siedler 3 und Rent-A-Hero* Gebrauch machen. Spiele wie *Baldur's Gate*, die bislang auf mehreren CD-ROMs ausgeliefert werden mußten, gibt es seit neuestem auch auf DVD – das lästige Scheibenwechseln entfällt dadurch. Zudem lassen sich auf jedem DVD-Laufwerk auch herkömmliche CD-ROMs abspielen, die Abwärtskompatibilität ist also gewährleistet. Nicht ohne Grund statten bereits jetzt viele PC-Hersteller ihre Rechner von vornherein mit diesen Laufwerken aus. Bislang liegt die Verbreitung von DVD-Laufwerken aber bei mageren 10 Prozent – nicht gerade viel, denn noch fehlt eine sogenannte „Killer-Application“, also ein Programm, das so genial ist, daß sich Hunderttausende von PC-Besitzern zum Nachrüsten bemüßigt fühlen. Was so eine Killer-Application anrichten kann, hat sich in den Jahren ´93 und ´94 gezeigt: Daß die CD-ROM damals relativ schnell die Diskette ablösen konnte, lag eindeutig an *Rebel Assault*, dem meistverkauften Spiel

Wie gelangen Sie ins Internet?



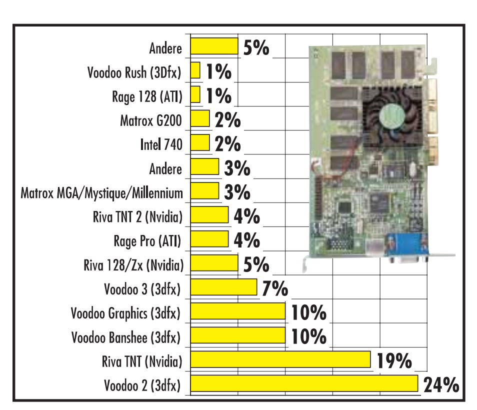
Abenteuerliche Zuwachsraten: Immer mehr PC-Besitzer wagen sich ins Internet.

Rüsten Sie Ihr bestehendes System lieber auf oder kaufen Sie sich gleich einen neuen PC?



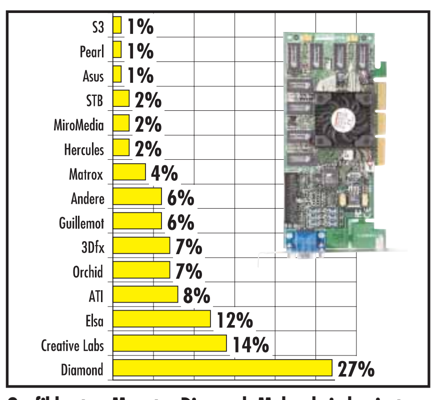
Nur jeder fünfte PC-Besitzer wechselt sein System regelmäßig komplett aus.

Mit welchem Chip ist Ihre (3D-)Grafikkarte ausgestattet?



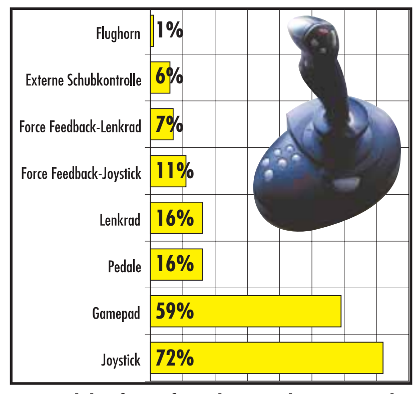
Voodoo-Zauber: Die Prozessoren von 3Dfx liegen immer noch vorn, doch die Riva-Spreng(chip)sätze holen stark auf.

Von welchem Hersteller stammt Ihre jetzige Grafikkarte?



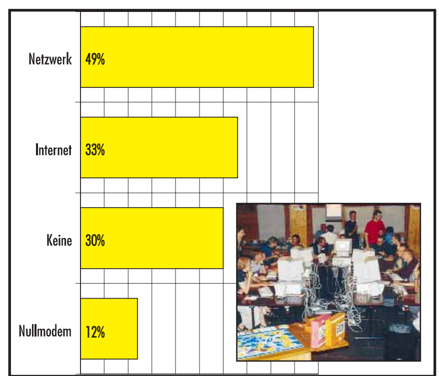
Grafikkarten-Monster Diamond: Mehr als jede vierte Platine stammt aus der Produktion dieses Herstellers.

Welche der folgenden Eingabegeräte besitzen Sie?



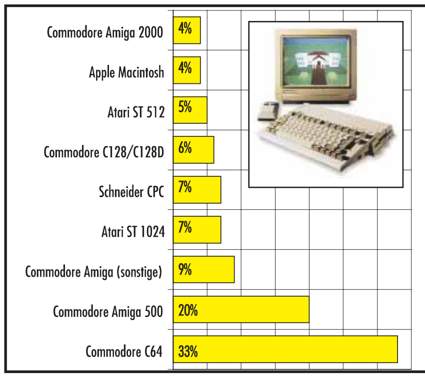
Unverzichtbar für Profi-Spieler: ein robuster Joystick. Nicht nur PC-Sportler greifen verstärkt zum Gamepad.

Welche Mehrspieler-Modi nutzen Sie regelmäßig?



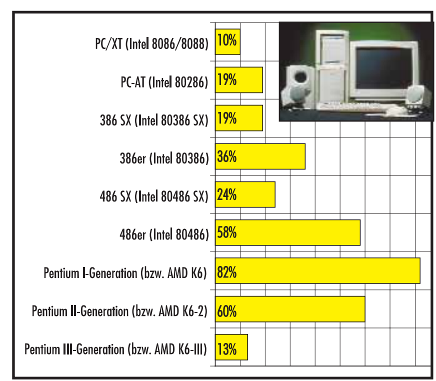
Kein Wunder, daß LAN-Parties boomen: Sagenhafte 49% der PC-Games-Leser vernetzen regelmäßig ihre PCs.

Welche Systeme haben Sie jemals besessen?



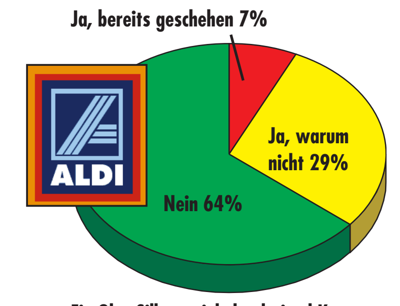
Die einstigen Heimcomputer-Riesen Commodore und Atari sind mittlerweile in der Versenkung verschwunden.

Welche PC-Entwicklungsstufen haben Sie mitgemacht?



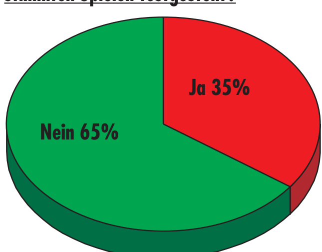
Erst mit der 486er-Generation etablierte sich der PC als ernstzunehmende Plattform für Computerspiele.

Würden Sie einen PC bei Discountern wie Aldi, Norma etc. kaufen?



Ein Glas Silberzwiebeln, dreimal Katzenfutter, vier Tütensuppen und 'nen Pentium II – für 29% durchaus vorstellbar.

Haben Sie schon einmal Inkompatibilitäten zwischen dem Prozessortyp und bestimmten Spielen festgestellt?

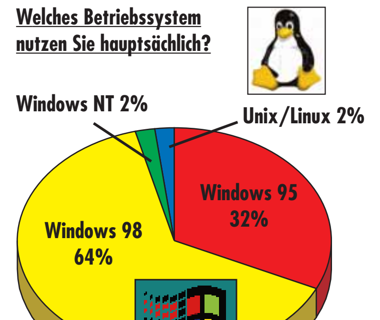


Nicht ohne Grund prüft PC Games die Cyrix-/AMD-Kompatibilität aller Spiele.

dieses Zeitraums. Um die an sich recht schlichte *Star Wars*-Ballerei aufzuwerten, nutzte LucasArts den Speicherplatz geschickt für eingestreute *Krieg der Sterne*-Filmsequenzen. Besonders viele PC-Fans in den finanziellen Ruin getrieben hat auch Chris Roberts, der seinerzeit für Origin mit *Wing Commander 1*, *2* und *3* sowie der Action-Flugsimulation *Strike Commander* kräftig an der Hardwareschraube drehte – ohne einen neuzeitlichen 386er- oder 486er-Prozessor ging nichts. Satte 43% der PC-Games-Leser geben zu Protokoll, daß sie sich schon einmal wegen eines technisch besonders beeindruckenden Spiels einen komplett neuen PC gegönnt oder zumindest das bestehende System um CD-ROM-Laufwerk, Grafikkarte oder mehr Hauptspeicher erweitert haben. Hier bestätigt sich einmal mehr eine alte Branchenweisheit: Die Software verkauft die Hardware. Im PC-Bereich sind Spiele eindeutig die treibende Kraft – das haben Konzerne wie Intel längst erkannt. Nicht ohne Grund wird in TV-Spots und Anzeigen vor allem die Spieletauglichkeit angepriesen. Aufgerüstet haben die PC-Games-Leser offenbar auch im Bereich der Modems und Netzwerkkarten. Umso aufschlußreicher die Umfrage-Ergebnisse, was die Mehrspieler-Gewohnheiten anbelangt: Nur jeder Dritte nutzt die Möglichkeit, *StarCraft*, *Diablo*, *Command & Conquer 2*, *Age of Empires* oder *Die Siedler 3* ohne Zusatzgebühren des Herstellers via Internet zu spielen. Ein weiteres Drittel beschränkt sich auf Offline-Spiele und bleibt bei Solo-Spielen wie *Tomb Raider 3*, *Grim Fandango* oder *Jagged Alliance 2*. Größte Überraschung: Anstatt sich im World Wide Web gegen meist anonyme Spieler zu behaupten, weicht gut die Hälfte aller PC-Spieler auf das lokale Netzwerk aus. Denn hier spielt man gegen Freunde und Kollegen, was den Spielspaß natürlich um ein Vielfaches steigert – auch ein Grund, warum sich LAN-Parties im ganzen Bundesgebiet immer größerer Beliebtheit erfreuen.

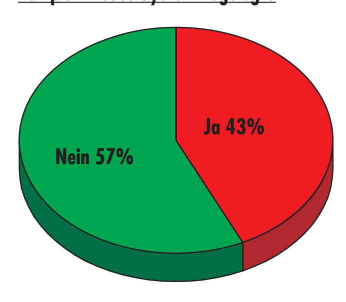
Petra Maueröder ■

Welches Betriebssystem nutzen Sie hauptsächlich?

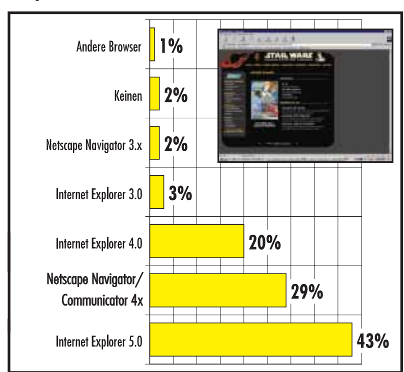


Weg vom Fenster: Die Linux-Welt hat's schwer gegen das Windows-Imperium.

Haben Sie schon einmal Ihren PC eigens wegen eines einzelnen (hardwareintensiven) Spiels aufgerüstet oder sich ein komplett neues System zugelegt?

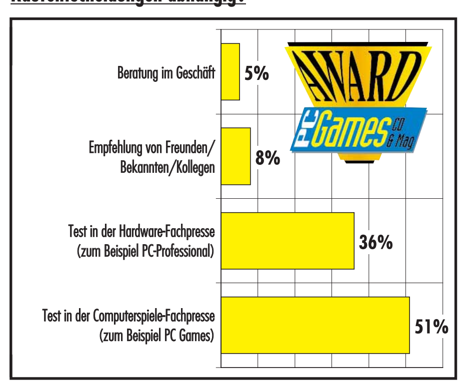


Welchen Internetbrowser setzen Sie hauptsächlich ein?



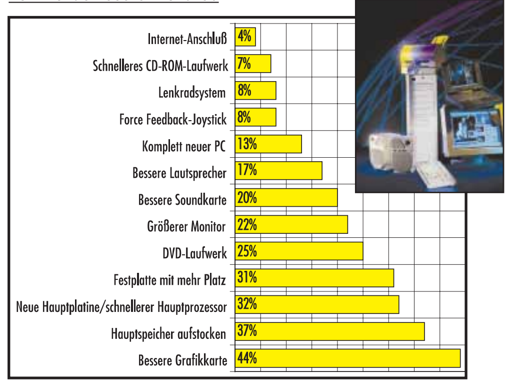
Microsoft beherrscht den Browser-Markt: Gut zwei Drittel navigieren mit dem Explorer durchs www.

Wovon machen Sie im allgemeinen Ihre Hardware-Kaufentscheidungen abhängig?

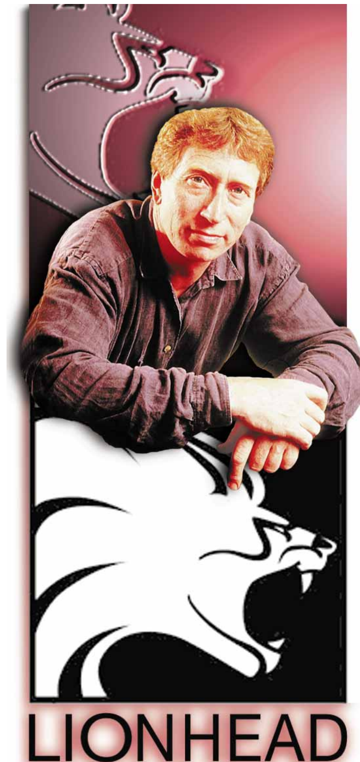


Großer Vertrauensbonus für Thilo Bayer und sein Team: Vor dem Hardware-Kauf werden Testberichte studiert.

Welche Hardware-Anschaffungen planen Sie für die kommenden sechs Monate?



Ganz oben auf der Einkaufsliste: Grafikkarte und RAM. Wer bei diesen Zutaten knausert, spart an der falschen Stelle.



Es ist schwierig, einen Job in der Spieleentwicklung zu bekommen. Bei Lionhead kommen die meisten Angestellten aus der Branche selbst. In Bereichen wie beispielsweise Netzwerktechnik, Animation oder Webdesign haben wir Spezialisten ohne jegliche Spielerfahrung engagiert. Aber größtenteils besteht das Black-&-White-Team aus hochspezialisierten Grafikern und Programmierern, die etliche Jahre Berufserfahrung gesammelt haben. Wer eine Karriere im Bereich der Videospiele starten möchte, steht der klassischen Huhn-und-Ei-Problematik gegenüber. Wenn die Firmen nur erfahrenes Personal einstellen, wo soll man denn dann Erfahrungen sammeln?

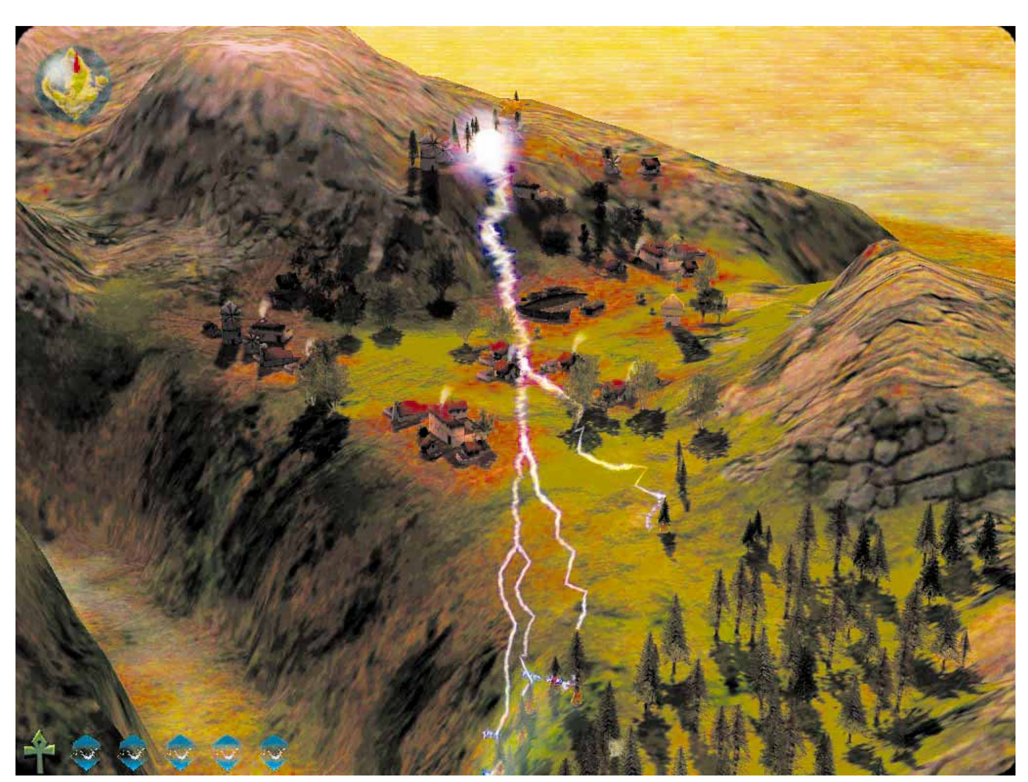
Steve Jacksons Tagebuch, Teil 20

Jung und w

Dank Lionhead gibt es nun ein wenig Hoffnung. Unser „Berufserfahrungsprogramm" beschert uns einen konstanten Strom von Leuten, die ohne jede Erfahrung bei uns arbeiten und nach wenigen Wochen wieder gehen. Meist handelt es sich um junge Männer, die eines Tages Karriere in der Spieleindustrie machen wollen und dafür bei uns erste Eindrücke sammeln. Sie verbringen die ganze Woche damit, zusammen mit Robbo (Andy Robson) in der Testabteilung *Black & White* zu spielen, und versuchen, das Programm zum Absturz zu bringen und Fehler zu finden. Es ist eine echte Symbiose. Sie bekommen die Erfahrung, die ihnen bessere Berufsaussichten ermöglicht, und Robbo bekommt kostenlos Hilfskräfte. Und es ist auch nicht unbedingt harte Arbeit. Eine Woche lang bei Lionhead tagtäglich *Black & White* zu spielen, klingt nicht allzu schrecklich, oder? Wie man sich vorstellen kann, ist die Warteliste für unser Berufserfahrungsprogramm sehr lang. Vor kurzer Zeit nahm unser Musiker einen Teilnehmer des Programms in sein Tonstudio auf. Ben James ist ein 14jähriger Schüler mit einer Leidenschaft für Computermusik. Er hat Russel so lange belästigt, bis dieser schließlich nachgab und ihn in sein Studio ließ. Hier ist Bens eigene Lionhead-Geschichte:

„Es war überhaupt nicht so, wie ich es mir vorgestellt hatte. Als ich dort kurz vor zehn Uhr ankam, hätte ich mit einem sehr geschäftigen Ort gerechnet. Wie die Büros, die man im Fernsehen sieht. Aber um zehn waren gerade einmal drei oder vier Leute da. Alle anderen kamen viel später. Als letzter erschien Peter Molyneux, pünktlich zum Mittagessen. Man sagte mir, daß er oft bis drei Uhr morgens arbeitet. Russel mußte irgendetwas an dem Netzwerk überprüfen, daher konnte ich erst nach dem Mittagessen mit ihm arbeiten. In der Zwischenzeit sollte ich bei Robbo das Spiel testen. Außer mir waren noch drei andere Tester da. *Black & White* sieht ziemlich cool aus, allerdings gibt es noch nicht viel zu spielen. Man kann nur einen riesigen Affen über die Landschaften führen. Manchmal funktionierte das sogar. Aber oftmals wurde das ganze Programm fürchterlich langsam, etwa drei bis vier Frames pro Sekunde. Immer wenn das passier-


Der 14jährige Berufserfahrungs-Rekrut Ben James ist zu Gast bei dem sichtlich begeisterten Audiospezialisten Russel Shaw.


Die aktuelle Version der Grafikengine kann nun auch realistisch wirkende Blitze erzeugen. Der Schattenwurf blieb aber noch unverändert.

illig ...



Andy Robson (im Vordergrund) und seine freiwilligen Tester schießen sich in einem 3D-Actionspiel während der Mittagspause gegenseitig in Bits.

te, rannte der Programmierer Jean-Claude herein, sah sich den Bildschirm an und rannte zurück zu seinem Schreibtisch, um das Problem zu beheben. Die anderen Tester schwärmten von einer Demoversion von *Quake 3*, die irgendwer aus dem Internet gesaugt hatte. Die Mittagspause verbrachten alle mit einem *Quake*-Deathmatch. Da ich das Programm noch nie zuvor gespielt hatte, wurde ich zum größtmöglichen Verlierer gekürt.

Am Nachmittag hatte Russel Zeit, mir seine Arbeit zu erklären. Sein Soundstudio ist unglaublich. Zahllose Effektboxen, Sampler, ein riesiges Mischpult und zwei Computer. Russel komponiert seine Spielmusik mit Cubase und Cakewalk. Er fragte mich, ob ich schon einmal Musik gemacht hätte, also spielte ich ihm meine Cubase-Mixes vor, die ich vor einiger Zeit erstellt hatte. Er spielte sie so laut ab, daß das ganze Büro es hören konnte. Es war extrem peinlich. Seine Kollegen erschienen an der Tür und sagten: „Hey Russel, das trifft es. Genau die richtige Musik für das Spiel." Ich war natürlich hocherfreut, aber sie wollten Russel nur hänseln.

Es ist sehr sehr ruhig bei Lionhead. Jeder starrt auf seinen Bildschirm, zeichnet oder programmiert. Russel ist der einzige, der nicht in völliger Stille arbeitet. Wie er die Musik für



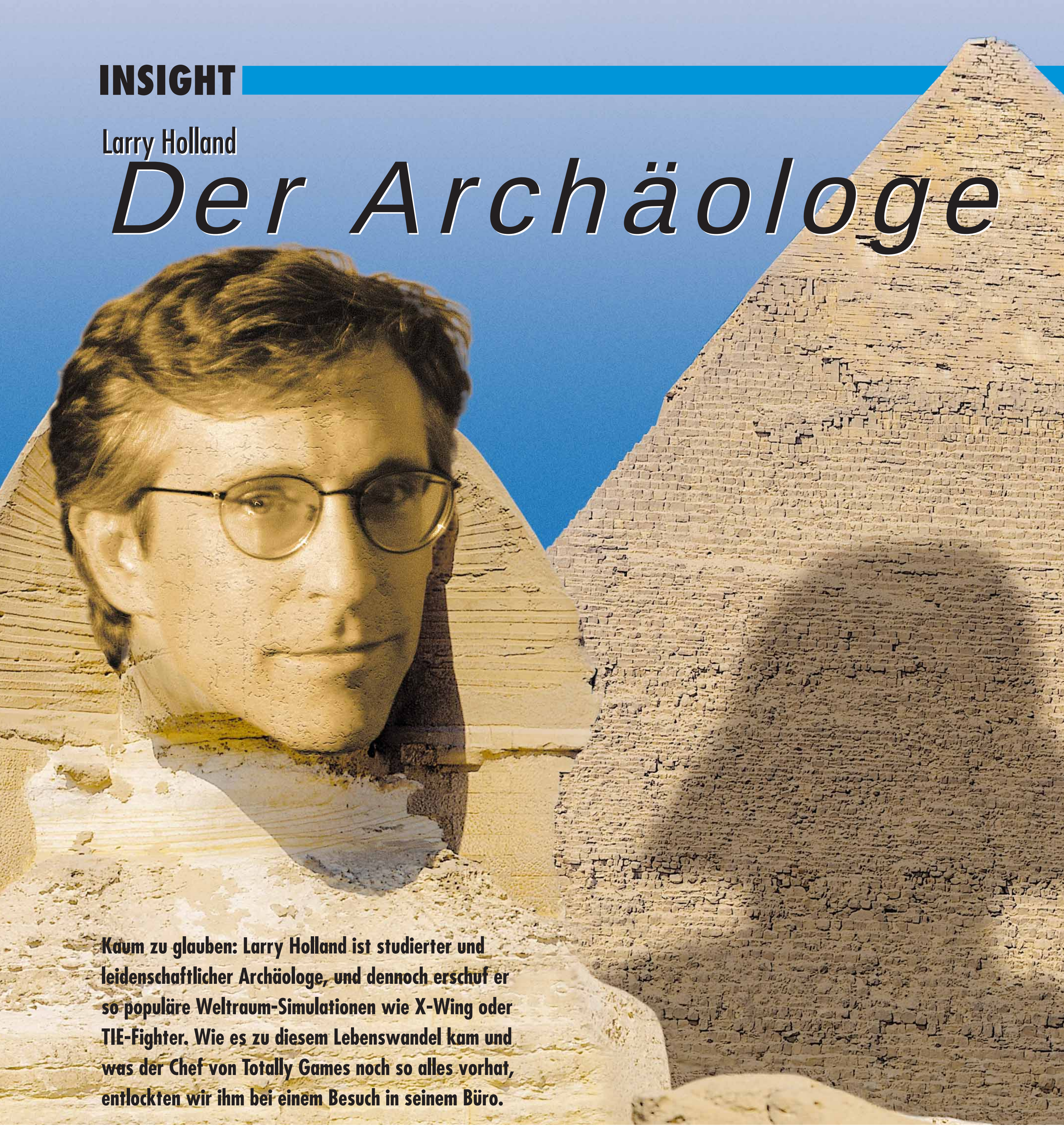
Das Affenmonster verspeist ein Glücksschwein, woraufhin sich sein Charakter von Böse in Gut wandelt.

Black & White aufgebaut hat, ist einfach genial. Jedes Volk hat eine eigene Musik. Und das musikalische Ambiente wechselt zwischen Gut und Böse, genau wie die Landschaft. Es bedeutet viel Arbeit, ein Computerspiel zu erstellen. Lionhead arbeitet an *Black & White* seit über zwei Jahren, und es ist immer noch viel zu tun. Ich kann es kaum erwarten, das fertige Spiel auf meinem Monitor zu sehen. *Black & White* sieht einfach unbeschreiblich aus. Und wenn die riesige Monsterschildkröte schreit, wenn man ihr eine Ohrfeige gibt, bin das ICH! Ich schrie in ein Mikrofon, dann setzten wir es mit einem Pitch Shifter einige Oktaven tiefer und fügten noch etwas Hall hinzu. Ich hoffe, daß die Aufnahme auch noch in der finalen Version des Spiels enthalten sein wird."

Steve Jackson ■

Larry Holland

Der Archäologe



Kaum zu glauben: Larry Holland ist studierter und leidenschaftlicher Archäologe, und dennoch erschuf er so populäre Weltraum-Simulationen wie X-Wing oder TIE-Fighter. Wie es zu diesem Lebenswandel kam und was der Chef von Totally Games noch so alles vorhat, entlockten wir ihm bei einem Besuch in seinem Büro.

Den wenigsten ist sein Name ein Begriff. Die meisten hatten aber schon das eine oder andere Spiel von ihm in Händen. Larry Holland ist der Mann, ohne den es kein *X-Wing, TIE-Fighter* oder *X-Wing Alliance* gegeben hätte. Der Programmierer und Designer ist heute Chef seiner eigenen Firma Totally Games und hat eine überaus produktive und abwechslungsreiche Vergangenheit. Wie er zu LucasArts stieß, warum er den Beruf des Archäologen an den Nagel hing und was er im Nachhinein über seine *Star Wars*-Simulationen denkt, erfuhren wir im behaglichen Hauptquartier von Totally Games, das nördlich von San Francisco in San Rafael liegt.
Larry legt großen Wert auf eine entspannte Arbeitsatmosphäre; das wird spätestens klar, als Firmenhündin Dakota begeistert durch die Räume tobt und die Programmierer mit intensiven Schmuseattacken von der Arbeit abhält. Der räumliche Abstand zu LucasArts, für das Totally Games in den letzten Jahren einige Spiele ablieferte, tut dem Team offenbar gut. Auch wenn nur wenige hundert Meter zwischen beiden Firmen liegen, genießen die Entwickler es offensichtlich, ohne direkten Einfluß von außen arbeiten zu können. Als Larry Holland 1982 begann, sich mit Computern und Spielen zu beschäftigen, war es für ihn unmöglich abzusehen, daß es später für einen so prominenten Mann wie *Krieg der Sterne*-Erfinder George Lucas arbeiten würde. „Ich kam 1982 gerade von einer Reise durch die ganze Welt zurück, auf der ich so exotische Länder wie Nepal, Indien, Tansania oder Kenia besuchte. Seltsamerweise hatte ich Archäologie studiert – das Graben im Dreck hatte es mir irgendwie angetan. Nach dieser Reise kam ich nach Kalifornien, um in Berkeley weiter Archäologie zu studieren – nicht so wie Indiana Jones, aber um die Vergangenheit zu erforschen. Mein damaliger Mitbewohner hatte einen Atari 800



und ich fand das total faszinierend, habe dann auch gleich begonnen, damit zu spielen.“ Kurz danach kam ein Commodore 64 ins Haus, und Larry war im Bann der Rechner. Er brachte sich selbst Assembler für den 6502-Chip bei und programmierte sein Lieblingsspiel aus der Spielhalle nach, den Hüpf-Klassiker *Q-Bert*. „Dann hatte ich das Glück, eines der ganz seltenen Referenzbücher für den Commodore 64 zu bekommen, und es war Wahnsinn! Damit konnte ich mir einen Job beschaffen, das war bei einer Firma namens Human Engineering Software (HES), die ein paar tolle Titel veröffentlichten, darunter *Gridrunner* und *Shamus*. Ich programmierte *Super Zaxxon* und habe in dieser Zeit wirklich nur für Computer gelebt.“

„Ich liebe Geschichte, lese gerne Bücher und Geschichten über historische Persönlichkeiten.“

Larry Holland, Spieldesigner

Während der eineinhalb Jahre bei HES hatte Larry Gelegenheit, seine erste Simulation zu schreiben, die unter dem Namen *Project Spacestation* erschien. Nachdem HES bankrott ging, machte Larry sich selbständig und traf 1986 Noah Falstein, der für Lucasfilm Games arbeitete, wie LucasArts damals noch hieß. „Sie arbeiteten gerade an *P.H.M. Pegasus*, einer Tragflügelboot-Simulation für den C64, und ich half bei der Programmierung mit. Anschließend arbeitete ich an einer Simulation von Seeschlachten und wollte danach noch ein drittes Projekt starten, doch wurde mir dann klar, wie reizvoll doch Luftkämpfe waren. Ich habe viel über die Kämpfe zwischen Amerikanern und Japanern im Pazifik während des Zweiten Weltkriegs gelesen und habe dann LucasArts vorgeschlagen, daraus eine actiongeladene Simulation zu machen. So entstand *Battle Hawks 1942,* das ich designte und programmierte.“ In dieser Zeit trennte sich LucasArts von Electronic Arts als Publisher, um selbst seine Produkte zu veröffentlichen. Das erste Spiel des neuen Publishers LucasArts war das Adventure *Manic Mansion*, unterstützt von Larrys Simulationen, um die Produktpalette der Firma zu erweitern. „Wir waren damals acht Leute bei LucasArts, und heute sind es über 300 – so schnell ändern sich die Zeiten“, seufzt Larry. „*Battle Hawks* war das erste Spiel einer Trilogie von Flugsimulationen. Am meisten Spaß hat mir dabei immer das Recherchieren gemacht. Ich liebe Geschichte, lese gerne Bücher und Geschichten über historische Persönlichkeiten. Außerdem wollte ich die Geschichte dieser Zeit in meinen Spielen erzählen, also von einer möglichst objektiven Warte aus verschiedene Perspektiven überzeugend darstellen.“ Larrys Arbeitsweise war sehr intensiv: Im März 1989 kaufte er sich einen PC, brachte sich im April die Programmiersprache C bei und beendete die Arbeiten an *Battle Hawks* im Oktober desselben Jahres. Im folgenden Frühjahr arbeitete er am Nachfolger *Their Finest Hour: The Battle of Britain* und anschließend an *Secret Weapons of the Luftwaffe*. „Ich fand während der Recherche wahnsinnig spannende Sachen heraus“, erzählt Larry. „Zum Beispiel gab es das Raketenflugzeug Me 163, für das zwei verschiedene Sorten Treibstoff verwendet wurden, die so gefährlich waren, daß sie tatsächlich Menschen zersetzen konnten.“

„TIE-Fighter war wesentlich erwachsener und ich bin heute noch stolz auf die Vielschichtigkeit der Handlung.“

Larry Holland, Spieldesigner

Nachdem 1991 die Trilogie der Flugsimulationen abgeschlossen war, fühlte sich Larry reif für einen Wandel. Die Sprache kam auf das Thema *Star Wars,* und LucasArts versprach sich einiges von der Idee, die Filmhandlung mit Larrys Simulationen zu kombinieren. Im Januar 1992 begannen die Arbeiten an *X-Wing*, das ein gutes Jahr später veröffentlicht wurde. „Es war sehr angenehm, nicht mehr an exakte historische Ereignisse gebunden zu sein“, bekennt sich Larry. „Die Leute erinnerten sich mehr an die Atmosphäre der Filme als an technische Details der Raumschiffe. Witzigerweise sahen



sich die Filmleute viele Aufnahmen von Luftschlachten aus dem Zweiten Weltkrieg an, um das für die Raumschlachten in *A New Hope* zu verwenden. Für mich war es die perfekte Evolution dessen, was ich vorher gemacht hatte." Ein reines Actionspiel war Larry allerdings zu wenig, weswegen er sich Gedanken machte, wie man die Raumkämpfe aufwerten könnte. So entstand unter anderem das Umlenken der Energie auf verschiedene Teile der Raumschiffe wie Triebwerk oder Schutzschilde. Eine weitere Neuerung war die Verwendung von dreidimensionalen Polygonen für die Raumschiffe im Gegensatz zu den flachen Bitmaps, die Konkurrent *Wing Commander* damals noch verwendete. „Ich wollte immer spannende Missionen in meinen Spielen", sagt Larry. „Es sollten sinnvolle Aufgaben sein, die über das reine Abballern von Gegnern hinausgehen." Nach *X-Wing* bot LucasArts dem Team die Chance, einen Nachfolger zu entwickeln. Da bereits seit der Planungsphase von *X-Wing* die Idee im Raum schwebte, auch die Seite des Imperiums darzustellen, war das Konzept für den Nachfolger klar. „Die Idee war, daß der Spieler wirklich nur den Wunsch haben sollte, dem Imperator zu dienen. Das Problem war, es ihm verständlich und plausibel zu machen. Nach vielen Diskussionen entstand die Idee mit den Spannungen innerhalb des Imperiums, den unterschiedlichen Fraktionen und dem geheimen Orden. Uns war klar, daß man damit ein viel üppigeres Szenario erschaffen konnte als mit den Rebellen, bei denen immer alles blütenweiß war." Larrys Team, das damals noch unter dem Namen Pyramid Systems firmierte, wurde für *TIE-Fighter* kräftig aufgestockt. Der Aufwand lohnte sich, und Larry ist heute noch mit dem Spiel höchst zufrieden. „Wir haben während der Arbeiten an *X-Wing* sehr viel über das Entwickeln einer spannenden Geschichte gelernt", erklärt er. „*TIE-Fighter* war wesentlich erwachsener, und ich bin heute noch stolz auf die Vielschichtigkeit der Handlung." *TIE-Fighter* war das letzte Spiel von LucasArts, das auf Disketten veröffentlicht wurde. Anschließend begannen die Arbeiten an den CD-ROM-Versionen von *X-Wing* und *TIE-Fighter*, die mit Sprachausgabe und kleinen Extras aufgewertet wurden. Ende 1995 wagte sich Larry an sein bis dahin größtes Projekt: Unter dem Arbeitstitel „Falcon" sollte ein *Elite-/Privateer*-Konkurrent im *Star Wars*-Universum entstehen, der den Spieler in die Rolle eines Schmugglers versetzte. „Nach einer Weile wurde das Design des Spiels wirklich komplex und ambitioniert. Zur selben Zeit dachten wir auch darüber nach, ein Multiplayer-Spiel zu programmieren. *Falcon* sollte ein Mix aus First-Person-Shooter, Weltraumsimulation und Rollenspiel werden – uns wurde irgendwann klar, daß das einfach zu groß werden würde, um es zu schaffen. Dann stellten wir das Projekt ein."

> „Ich hatte immer die Idee, den Film ‚Der Pate' mit ‚Krieg der Sterne' zu vermischen."
>
> **Larry Holland, Spieldesigner**





„1996 war auch das Jahr, als alle begannen, über Multiplayer zu reden", erinnert sich Larry. „Also widmeten wir unsere Aufmerksamkeit schließlich dem Mehrspieler-Aspekt." So entstand *X-Wing vs. TIE-Fighter*, das allerdings weder beim Publikum noch bei der Fachpresse überragenden Anklang fand. Larry gesteht heute ein, daß sein Vorhaben, eine ähnlich komplexe Story wie in *TIE-Fighter* mit Teamplay im Netzwerk zu vereinen, gescheitert ist. Dazu kamen Probleme mit dem Spiel über das Internet, das damals viel unzuverlässiger war, als es heute ist. „Wir hatten in nächtelanger Arbeit den Internet-Modus so weit, das er vernünftig lief", erinnert sich Larry. „Wir verließen im Morgengrauen das Büro und waren zufrieden mit dem, was wir erreicht hatten. Als wir gegen Mittag zurückkamen, ging plötzlich gar nichts mehr … wir suchten stundenlang den Fehler, bis uns klar wurde, daß nachts einfach weniger Leute im Internet waren als tagsüber! Damals fanden 25 Prozent des Internet-Verkehrs in einem Umkreis von 20 Meilen um unser Büro statt, das war einfach zu viel." Mit der Missions-CD *Balance of Power* versuchte das Team, verlorenen Boden wieder gutzumachen und eine Solospieler-Kampagne zu präsentieren, die diesen Namen auch verdient hat, nachdem man zuvor herbe Kritik für die lieblosen Missionen einstecken mußte. Für das nächste Produkt, *X-Wing: Alliance*, war Larry klar, daß es wieder ein Spiel mit einer starken Handlung sein mußte. „Es sollte etwas anderes werden",



erklärt er. „Ich hatte immer die Idee, den Film *Der Pate* mit *Krieg der Sterne* zu vermischen. Wir wollten die Schmuggler wie Han Solo und den Kampf um Endor in einem Spiel unterbringen, was uns mit *Alliance* auch gelungen ist." Wird es mit der *X-Wing*-Serie weitergehen? „Hm ... ich glaube, das liegt erst mal auf Eis. Wir arbeiten schon seit Jahren an einem Spiel namens ‚El Dorado', das immer wieder wegen der *X-Wing*-Produkte verschoben wurde. Es ist eine Mischung aus Strategie und Adventure. Das will ich jetzt endlich zu Ende bringen." Für dieses Projekt wird sich Larry etwas aus der Programmierarbeit zurückziehen und sich mehr auf das Design konzentrieren. Wann *El Dorado* veröffentlicht werden soll, steht allerdings noch in den sprichwörtlichen Sternen. Vielleicht überredet LucasArts ihn ja zu einem weiteren *Star Wars*-Spiel, und *El Dorado* muß erneut pausieren ...

Florian Stangl ■

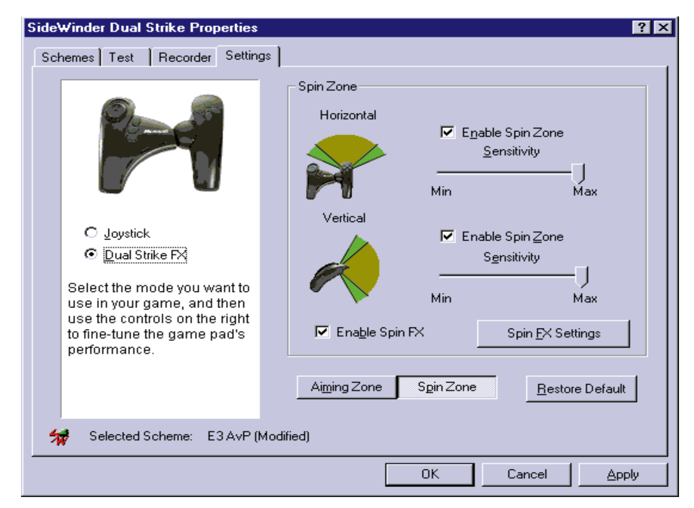
Die Steuererklärung von Microsoft: Neue Spielecontroller

SideWinder & Co.

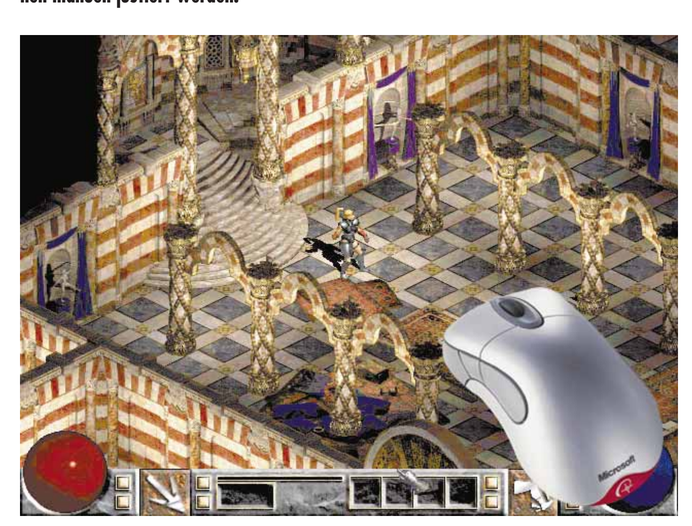
Wenn man Microsoft an der reinen Anzahl neuer Controller-Produkte messen will, dann dürfte der Software-Gigant unter der Rubrik „gemütlich" einsortiert werden. Doch was die Steuerfreaks aus Richmond anpacken, das machen sie in der Regel auch richtig. Wir haben alle Neuerscheinungen der Megamesse E3 für Sie probegehalten.



Das Motto am geräumigen Microsoft-Stand lautete schlicht und ergreifend „Totale Kontrolle". Die Objekte der Begierde waren zwei neue SideWinder-Controller und das Mausmonster IntelliMouse Explorer. Letzteres dürfte ab Oktober für mächtig Furore sorgen, da es Schluß mit Mauspad und Verschmutzungen macht. Anstatt einer Mauskugel beherbergt das Nagergehäuse eine winzige Digitalkamera, die als Starfotograf bis zu 1.500 Bilder pro Sekunde knipst und diese für die Messung der Bewegung verwendet. Die Genauigkeit der Mausbewegung wird in der USB-Variante durch 125 und in der PS/2-Version durch 100 Impulse pro Sekunde sichergestellt. Zusammen mit dem Mäuschen wird die IntelliPoint-Software mit Version 3.0 ausgeliefert, die dem Anwender unter anderem die freie Belegung der zusätzlichen Tasten erlaubt. Um diese Fähigkeiten in der Praxis auszutesten, haben wir in *Diablo 2* ausgiebig mit der Explorer Händchen gehalten. Der Krieger ließ sich ohne Probleme pfeilschnell bewegen, und auch das Anwählen von Menüs und der klicklastige Kampf gingen mit hoher Präzision über die Bühne. Das zufällige Drücken der Zusatztasten war aufgrund des Designs im übrigen kaum möglich. *Diablo 2* wird dabei eines der ersten Spiele sein, die direkt im Spiel fünf Maustasten unterstützen. Damit lassen sich bestimmte Zaubersprüche oder auch das „erzwungene" Kämpfen locker per Maus erledigen. Der Preis für die fesche Maus wird voraussichtlich bei 170 Mark liegen.



Eine neue SideWinder-Software erlaubt Dual-Strike-Besitzern maximalen Kontrollkomfort. Sowohl Bewegungs- als auch Zielbereich des rechten Controllerarmes können manuell justiert werden.



Diese beiden werden sich lieben: Diablo 2 und die IntelliMouse Explorer. Dank 5-Maustasten-Support gehen die Aktionen des Spielers schnell von der Hand.

Kontrollmechanismen

Die erstmals in PCG 5/99 vorgestellten neuen SideWinder-Knüppel überzeugten uns ebenfalls im praktischen Einsatz. Das Gamepad Pro wird mit 90 Mark Investitionskosten die Kategorie „grundsolider Allrounder" abdecken und wie das Dual Strike mit eigener Software ausgeliefert. Damit lassen sich der maximale Bewegungsspielraum sowie die „Todeszone" des Daumenpads bestimmen, das je nach Spiel analog oder digital arbeitet. In die Kategorie „3D-Controller" paßt das Dual Strike (135 Mark), das der geneigte Fingerartist beidhändig bedient. Er kennt zwei Steuer-Betriebsarten: den Joystick- sowie den Dual-Strike-FX-Modus. Auch wenn der Doppel-Controller abgefahren aussieht, ist er in Spielen wie *Battle Zone* oder *Mechwarrior* recht eingängig zu steuern. Beide SideWinders werden ab Oktober von Microsoft (0180-5251199) ausgeliefert.

Thilo Bayer ■

NACHGEFRAGT



Brett Schnepf ist Developer Relations Manager bei Microsoft

Warum bringt Microsoft erst jetzt eine Maus mit fünf programmierbaren Knöpfen auf den Markt?
Spiele werden immer komplexer, und wir wollen den Zocker definitiv von der Tastatur fernhalten. Die 5-Button-Unterstützung wird von fast allen wichtigen Spielen 1999 unterstützt. So werden *Quake 3, AoE 2, Starlancer, C&C 3, Diablo 2, Vampire* und *Unreal Tournament* direkt fünf Tasten erkennen.

Wie haben die Spieleentwickler reagiert, als Ihr die IntelliMouse Explorer vorgestellt habt?
Seit der ersten Präsentation rennen die mir die Bude ein, um ein Testmuster zu bekommen (lacht). Aber im Ernst: Die Spieleentwickler-Gemeinde liebt die Unterstützung von fünf Maustasten.

Die PS/2-Version der IntelliMouse Explorer arbeitet mit einer Wiederholfrequenz von maximal 100 Hz. Ist das ein Nachteil gegenüber Mäusen wie der WingMan Gaming Mouse, die 200 Hz erreicht?
Wir haben Praxistests zusammen mit Dennis „Thresh" Fong durchgeführt (Anm. der Redaktion: Thresh ist mehrfacher Q2-Weltmeister). Er meinte, daß 100 Hz völlig ausreichen würden.

Was steht hinter dem Gag mit der roten Leuchte?
Das ist gewissermaßen ein Coolness-Faktor (grinst). Die Spieler sitzen beim Zocken in einem dunklen Raum und können die Maus als Taschenlampe benutzen. Das Ganze vermittelt gewissermaßen die Atmosphäre in einem U-Boot.

Starsprinter mit Fernseh-Ambitionen: Voodoo3 3500

TV-Rakete

Wie schon auf der CeBIT veranstaltete 3dfx auch auf der E3 ein höllisches Messe-Spektakel. Im Mittelpunkt des Hardware-Geschehens stand die Voodoo3 3500, die mit 183 MHz Taktfrequenz neue Geschwindigkeitsrekorde aufstellen soll. Was 3dfx sonst noch in der Mache hat, erfahren Sie in unserem Exklusiv-Preview.

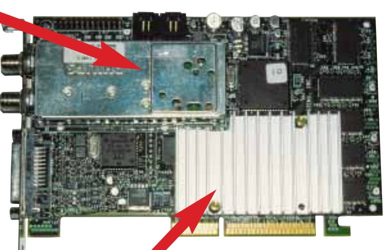


Nach den ersten positiven Verkaufszahlen der Voodoo3-Boards war die Stimmung am 3dfx-Stand entsprechend gut. Vor allem der europäische Markt zeigte sich der V3-Beschleunigergeneration gegenüber sehr aufgeschlossen. Wie jedes Jahr präsentierte 3dfx (0180-5177617) ausgewählte Spieletitel wie *Messiah*, *Diablo 2*, *Vampire*, *Giants* oder *Descent 3*, die dem Glide-Entwicklerprogramm angehören. Die größte Überraschung im Hardwarebereich waren jedoch die endgültigen Spezifikationen der Voodoo3 3500.

Voodoo TV

Ursprünglich war geplant, den Starsprinter mit einem digitalen Ausgang für Flachbildschirme (TFTs) aufzubohren. Nun ist man bei 3dfx von diesem Vorhaben abgekommen und spendiert dem V3-Flaggschiff als Ausgleich einen TV-Tuner. Sie fragen sich, was ein TV-Tuner bringt? Ganz einfach: gemütliche Fernsehabende am PC, Highspeed-Videotext und sogar Video- und Audioschnitteinlagen mit MPEG2-Unterstützung. Die Grundlagen für solche Multimedia-Einsätze sind entsprechende Zusatzchips, eine externe Box mit allen wichtigen Video- und Audio-Anschlüssen und eine ausgefeilte Software. Für die DVD-Wiedergabe kommt ein Software-Player zum Einsatz. Wer nur die 183 MHz Taktfrequenz will und keine Fernseh-Ambitionen hat, schaut leider in die Röhre. 3dfx hat bisher keine Pläne, eine V3-3500-Variante ohne Zusatzgimmicks zu produzieren. Während der Preis der Multimedia-Platine offen ist, stehen immerhin Bundle (*Unreal Tournament* und eine Videoschnitt-Software) und Erscheinungstermin (Juli) fest.

Die Voodoo3 3500 wird mit Tuner ausgeliefert, der in einer silbernen Blechbüchse ruht.



Als schnellste V3-Variante erreicht sie eine Taktfrequenz von 183 MHz (Chip und Speicher).



Eine separate Anschlußbox regelt die Zusammenarbeit mit allen externen Geräten.

Voodoo4?

Fragen zur nächsten Grafik-Generation wehrte 3dfx im übrigen händeringend ab. Immerhin erfuhr die Hardware-Redaktion insgeheim, daß es keinen Voodoo3 4000 geben wird. Diese V3-Version sollte ursprünglich im Sommer erscheinen und als wesentliche Neuerung das AGP-4X-Interface nachliefern (V3 2000 AGP und V3 3000 sind auf AGP2X-Funktionen beschränkt). Spätestens im Herbst erscheint die neue CPU- und Motherboard-Generation von Intel, die unter anderem AGP 4X mit bis zu 1 GByte an Grafikdaten-Durchsatz bietet. Den Zwischenschritt spart man sich nun und bringt stattdessen Ende des Jahres einen rundumerneuerten Beschleuniger auf den Markt (Originalzitat 3dfx: „It will rock!“).

Thilo Bayer ■



Mit Unreal Tournament (GT Interactive) verfügt die Voodoo3 3500 über ein herausragendes Spielebundle. Der Quake-3-Konkurrent wird dank einer aufgebohrten Unreal-Engine mit realistischen Spielelandschaften und bombastischen Effekten glänzen.

NACHGEFRAGT



Nick Pandher ist Technical Manager Europe bei 3dfx

Einen Tag vor Veröffentlichung der Quake-3-Demo habt ihr Q3-kompatible Treiber für alle Voodoo-Karten ins Netz gestellt. Wie gut sind diese Treiber?

Sie basieren auf unserem Beta-OpenGL-Treiber, den wir ständig weiterentwickeln. Bis zum endgültigen Erscheinen von *Q3A* werden sie aber definitiv ausgereifter und schneller sein.

In Direct3D ist die V3 3000 etwas langsamer als Karten mit TNT2-Chip. Welches Potential siehst Du bei euren D3D-Treibern, um diesen Rückstand aufzuholen?

Wir haben einige Berechnungsschritte überprüft und festgestellt, daß wir 5-15% Performance durch das Umschreiben des Treibers in D3D gewinnen können. Der neue Treiber wird in wenigen Wochen auf die Webseite gestellt.

Dein Kommentar zum „Unified“-Treiber von Creative Labs, der Glidespiele auch auf TNT- und Savage4-Karten zum Laufen bringt?

Sorry, aber dazu darf ich im Moment nichts sagen. Bevor unsere Rechtsabteilung die Sache nicht geprüft hat, wird es keine offizielle Stellungnahme von 3dfx geben.

VERLOSUNG

Damit Sie die neueste Spieler-Hardware selbst ausprobieren können, haben wir ein Gewinnspielpaket in Zusammenarbeit mit 3dfx geschnürt. Was Sie dafür tun müssen? Eine Postkarte frankieren und an folgende Adresse schicken:

COMPUTEC MEDIA AG
Verlosung Hardware • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unter den Einsendungen verlosen wir folgende Produkte.



Die neue Rechengeneration von 3dfx sorgt für den richtigen Kick, wenn Sie ihre 3D-Lieblingsspiele mit maximaler Geschwindigkeit genießen wollen. Wir verlosen drei V3 2000 (PCI) und drei V3 3000 (AGP). Wert: ca. 2.000 Mark.



Der ultimative Marktüberblick: Alle Grafikchips der neuen Generation

Frische Chips

Sie suchen nach einem passenden Grafikchip für Next-Generation-Spiele wie Drakan, Expendable oder Quake 3 Arena? Sie können sich immer noch nicht entscheiden, ob Sie die Abenteuer von Rynn & Co. mit Voodoo3, TNT2 oder Savage4 genießen wollen? Wir haben Antworten für Sie. Verfolgen Sie mit uns, welcher Chip der schnellste und schönste im ganzen Land ist.

Wer heutzutage eine neue Grafikkarte kaufen will, steht vor einer recht schwierigen Aufgabe. Die Angebotsvielfalt hat sich durch den Wegfall der unterschiedlichen Voodoo-Anbieter kaum reduziert, da sich stattdessen mehr Savage 4- oder TNT2-Boards im Laden stapeln. Darüber hinaus gibt es verschiedene Varianten des gleichen Chips (TNT2 und Ultra, V3 mit 143/166/183 MHz, G400 und MAX, Savage4 GT und Pro usw.), die sich durch die Rechengeschwindigkeit unterscheiden. Außerdem wird der interessierte Kunde mit Produktdifferenzierungen der Marke „mit/ohne TV-Ausgang" oder „mit 16/32 MB" konfrontiert. Wir klären Sie im folgenden über alle neuen Chipsätze auf und spielen anhand einiger Fallbeispiele mögliche Kaufentscheidungen durch.

IM VERGLEICH: 2D VERSUS 3D

Im Hardwarebereich stellt die Frage nach der optimalen Grafikkarte ein Dauerthema dar. Da die neuen Beschleuniger vor allem im 3D-Bereich für Furore sorgen, bezieht diese Diskussion schwerpunktmäßig 3D-beschleunigte Spiele ein. Wirft man jedoch einen Blick auf aktuelle Spiele-Verkaufszahlen, sind hauptsächlich reine 2D-Titel angesagt. Grund genug, die Auswirkungen unterschiedlicher Auflösungen auf 2D- und 3D-Spiele zu demonstrieren.

640 x 480

Anno 1602 (2D)


640x480

Bei dieser Auflösung ist viel nerviges Scrollen für den Spieler angesagt.

Quake 3 (3D) – Vollbild


640x480

Das Fazit der kleinen Auflösung: nicht schön, aber schnell.

Quake 3 (3D) – Zoom

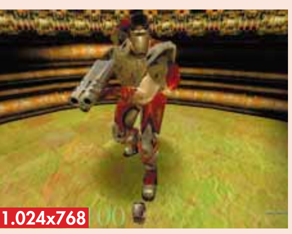

640x480

In der Nahansicht schreckt das pixelige Aussehen der Waffe ab.

1.024 x 768


1.024x768

Eine höhere Auflösung sorgt für eine deutlich bessere Übersicht im Spiel.


1.024x768

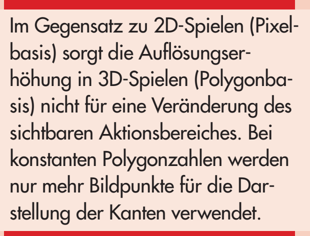
Sie sehen es selber: Der Spielausschnitt bleibt in 3D gleich.


1.024x768

Der optische Lohn der höheren Auflösung: weichere Kanten.

FAZIT

Die 640x480-Auflösung ist bei langsamen Rechnern Pflicht, da CPU und RAM bei 2D-Spielen die Hauptarbeit verrichten müssen. 1.024x768 Bildpunkte sorgen für Übersichtsvorteile bei der Bauplanung, schlucken jedoch erheblich mehr Rechenleistung.



Im Gegensatz zu 2D-Spielen (Pixelbasis) sorgt die Auflösungserhöhung in 3D-Spielen (Polygonbasis) nicht für eine Veränderung des sichtbaren Aktionsbereiches. Bei konstanten Polygonzahlen werden nur mehr Bildpunkte für die Darstellung der Kanten verwendet.

In der Detailansicht sieht man die Vorteile einer höheren 3D-Auflösung. Das ganze Bild wirkt viel echter, da die Polygonkanten mit steigender Pixelzahl glatter aussehen. Eine separate Kantenglättung, die sehr rechenaufwendig ist, wird damit fast hinfällig.

TNT2 gegen TNT2 Ultra

Die wichtigste Kaufentscheidung betrifft die Chipwahl: TNT2 oder TNT2 Ultra. Während TNT2-Platinen normalerweise mit 125/150 MHz (Chip/Speicher) arbeiten, rechnen die Ultras mit mindestens 150/183 MHz. Grundsätzlich lohnt sich eine Karte mit TNT2 Ultra erst ab einer Intel-CPU mit 400 MHz. Aber selbst auf einer 500-MHz-CPU liegt die Spielegeschwindigkeit zwischen TNT2 und Ultra erst in hohen Auflösungen bis zu 20% auseinander, weshalb Sie sich die hohen Investitionskosten gut überlegen sollten. Die Wahl zwischen 16 und 32 MByte RAM haben Sie lediglich bei TNT2-Karten; Ultras besitzen generell 32 MByte. In 16 Bit Farbtiefe haben Sie bei 16 MByte RAM keine Geschwindigkeitsnachteile gegenüber 32 MByte; erst in 32 Bit und höheren Auflösungen verlieren Sie bei aktuellen Spielen ca.15% Performance.

V3 2000 gegen V3 3000

Bei den Preisdifferenzen zwischen V3 2000 (259 Mark) und V3 3000 (399 Mark) kommen sparsame Spieler ins Grübeln. Generell ist festzuhalten, daß die Unterschiede zwischen den beiden V3-Versionen eher im Ausstattungs- als im Leistungsbereich liegen. Die abweichenden Taktfrequenzen (143 gegenüber 166 MHz) machen sich erst auf Intel-Rechnern jenseits der 400-MHz-



Auf der Cover-CD-ROM finden Sie den exklusiven Anno-1602-Benchmark. Damit können Sie auch als reiner 2D-Spieler die Leistungsfähigkeit Ihres Zocker-Rechners in verschiedenen Spieleauflösungen testen.

Schallmauer oder in hohen Auflösungen bemerkbar. Und bei K6-2-Rechnern reicht die V3 2000 locker aus, da eher die CPU als Rechenbremse auftritt. Da die 2000er-Version auch in PCI-Bauform verfügbar ist, ist sie bei Rechnern ohne AGP-Slot erste Wahl. Wer einen schnellen AGP-Rechner und das Bedürfnis nach einem TV-Ausgang hat, sollte sich die V3 3000 gönnen.

S3 Savage4

Im Konzert der beiden Großen spielt der Savage4 eine undankbare Rolle. Er ist vor allem ab 1.024x768 Bildpunkten langsam und muß hier sogar TNT, Rage 128 und Banshee ziehen lassen. Wahrscheinlich ist das nur 64 Bit breite Speicherinterface an der Misere schuld. Immerhin sind Savage4-Karten recht billig und dürften aufgrund der PCI-Versionen für Aufrüstler interessant sein. Außerdem sind die DVD-Fähigkeiten des Chips dank Motion Compensation besser als die des V3. Die hardwareseitig eingebaute Texturenkompression (S3TC) spielt im Moment leider keine große Rolle bei

3D-PREISE

Die Preisspannen der unterschiedlichen Grafikkarten im Überblick:

Chipsatz	Kartenpreise
TNT2 Ultra	400-500 Mark
V3 (3000)	400 Mark
Riva TNT2	300-400 Mark
V3 (2000)	260 Mark
Savage4	200-300 Mark
Riva TNT	180-250 Mark
Banshee	150-200 Mark

Spielen. *Expendable* nutzt S3TC beispielsweise nur, um die Texturen gepackt über die AGP-Leitung zu schicken und das Datenaufkommen zu reduzieren. Interessant wird S3TC aber erst, wenn größere Texturen zum Einsatz kommen, welche die Spieleoptik verbessern.

Fall 1: Kein AGP-Slot

Damit sind die meisten Platinen der neuen Generation schon aus dem Rennen. Unser Tip: entweder die V3 2000 PCI oder die 3D Blaster Savage4 kaufen.

Fall 2: AMD-CPU

nVidia ist nicht gerade für eine gute Unterstützung der AMD-CPUs mit 3DNow! (K6-2, K6-III) bekannt. Solange die auf sich warten läßt, hat 3dfx hier eine Vormachtstellung. Unser Tip: entweder die Diamond Monster Fusion mit Voodoo Banshee oder die V3 2000 (K6-2) bzw. V3 300 (K6-III) einbauen.

Fall 3: Intel-CPU

Wer einen Einstiegs-Pentium-II oder gar einen Pentium-Rechner besitzt, sollte sich seine Investition gut überlegen. Eine Banshee oder TNT reicht bis zu 1024x768 Bildpunkten völlig aus.

Fall 4: Add-on V2

Voodoo2-SLI-Besitzer sollten nur dann auf V3 3000 bzw. TNT2 Ultra upgraden, wenn sie sich die belegten Slots einsparen und eine bessere 3D-Bildqualität wollen.

3D-AUFRÜSTUNG

Sie sind unsicher, ob Sie Ihrem Rechner eine Grafikkarte der Marke V3 oder TNT2 spendieren sollen? Dann sollten Sie unseren Aufrüstungsbeschluß lesen. Ein Einbau von V3 und TNT2 lohnt sich meist nur dann, wenn Sie eine schnelle CPU haben und höhere Auflösungen (bis 1.280x1.024) fahren wollen. Höhere Auflösungen verlangen jedoch auch nach einem passenden Monitor. 15-Zöller erreichen gerade einmal 800x600, 17-Zöller 1.152x864 und ab 1.280x1.024 sollte es fast ein 19-Zöller sein. Im folgenden finden Sie alle älteren Grafikchips und deren Upgradebedingungen.

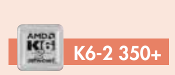
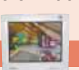
Matrox G200 Ab einem PII 300 können Sie bedenkenlos schwach werden, da schon hier TNT2&V3 bis zu 50% schneller sind. Bei einem K6-2-System sollten Sie im Moment zum V3 2000 greifen.

Upgraden:  PII 300+  K6-2 300+ 15 Zoll+

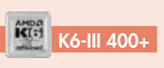
Voodoo Banshee Sie sollten mindestens einen Pentium II 300 und einen 17-Zöller haben, um sinnvoll aufzurüsten. Besitzen Sie ein K6-2-System, dann bringt Ihnen eine neue Grafikkarte leider kaum etwas. Erst bei 1.280x1.024 Bildpunkten ist eine V3 3000 hier ca. 20% Prozent schneller (K6-2 400). Bei einer K6-III-CPU lohnt sich eine V3-Platine.

Upgraden:  PII 300+  K6-2 400+  17 Zoll+

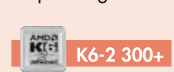
Voodoo2 Wenn Sie über einen 17-Zoll-Bildschirm verfügen und höhere 3D-Auflösungen anstreben, dann sollten Sie sich das Upgrade ab einem PII 300 oder K6-2 350 gönnen. Genügen Ihnen jedoch 800x600 Bildpunkte, macht das Aufrüsten aus Geschwindigkeitssicht erst ab einem Celeron 400 Sinn.

Upgraden:  PII 300+  K6-2 350+  17 Zoll+

Riva TNT Auf einem PII 300 oder kleiner ist das Upgrade nur in hohen Auflösungen (1.024x768 +) empfehlenswert. Selbst auf einem PIII-500 ist die TNT-Geschwindigkeit in 800x600 noch sehr gut. Der Umstieg von TNT auf TNT2 bringt auf einem K6-2-System im übrigen herzlich wenig; hier sollte es schon eine V3 3000 sein.

Upgraden:  PII 350+   K6-III 400+  17 Zoll+

Riva 128 Ab einem Pentium II oder K6-2 lohnt sich der Umstieg, wenn Sie Ihren Augen mindestens 800x600 Bildpunkte gönnen.

Upgraden:  PII 266+  K6-2 300+  15 Zoll+

Besitzer einer Single-Voodoo2 werden mit höheren 3D-Auflösungen belohnt.

Fall 5: 15-Zöller

Der größte Vorteil von TNT2 und V3 liegt in ihren Zeichenleistungen bis 1.280x1.024 Bildpunkten. Auf einem 15-Zoll-Monitor bringt das herzlich wenig, da diese kaum über 800x600 Bildpunkte hinausgehen. Wer hier schon eine G200, Banshee oder TNT besitzt, braucht keinen neuen Beschleuniger.

Fall 6: Der 2D-Spieler

Lohnt sich eine Karte mit TNT2 oder Voodoo3 auch für den typischen Strategiespieler mit gelegentlichen Ausflügen in das 3D-Genre? Eher nicht. Typische 2D-Spiele wie *Anno 1602* oder *Siedler 3* profitieren stärker von CPU und RAM als von einer dicken Grafikkarte. *Earth 2150* oder *Diablo 2* könnten diese Tatsache aber kippen.

Fall 7: Der 3D-Freak

Für Geschwindigkeitsfanatiker mit einer PIII-CPU kommen nur V3 3500, Boards mit TNT2 Ultra oder vielleicht die Millennium G400 MAX in Frage. Diesen Showdown werden wir erst in 1-2 Monaten präsentieren können.

Thilo Bayer ■

Grafikchips: Rechengeschwindigkeit im Detail

3D-Speed

Performance-Puristen aufgepaßt! Wir sagen Ihnen, wie flott V3, TNT2 (Ultra) und Savage4 im 3D-Spielealltag unterwegs sind. Vorhang auf für den ultimativen Geschwindigkeitsvergleich zwischen den wichtigsten Chips!

Auf die recht einfache Frage nach dem schnellsten 3D-Chip gibt es leider keine einfache Antwort. Die Zeiten, in denen der Voodoo Graphics in jeder Kategorie der Performance-Gewinner war, sind längst vorbei. Mittlerweile beeinflussen Faktoren wie CPU, Grafik- und System-RAM, 3D-Schnittstellen, Auflösungen, Farbtiefen, 3D-Einstellungen und Taktfrequenzen von Chip und Speicher die Rechenperformance. Globale Geschwindigkeitsaussagen der Marke „TNT2 Ultra ist schneller als Voodoo3" (oder umgekehrt) können Sie getrost vergessen.



Nicht nur Rynn ist ein Blickfang in Drakan. Auch das Rendern in 32 Bit Farbtiefe, die Echtzeitschatten und das Bump Mapping setzen neue Maßstäbe für Lara & Co.

Detailanalyse

Trotz der vielen kleinen Faktoren, die die Grafikleistung beeinflussen, gibt es einige wichtige Grundregeln. Die wichtigste betrifft die Zusammenarbeit zwischen Grafikkarte und CPU, die sich aus der 3D-Pipeline ergibt. Bis Sie ein fertiges Bild auf dem Monitor erblicken, hat es bestimmte Arbeitsschritte durchlaufen. Diese Einzelberechnungen werden in einer gut organinisierten Arbeitsteilung zwischen Rechner-CPU und 3D-Beschleuniger durchgeführt. Die nebenstehenden Graphen demonstrieren, daß V3 und TNT2 erst auf schnellen Rechnern jenseits der 350-MHz-Grenze richtig zur Geltung kommen. Besitzen Sie einen Pentium II 300 und eine Grafikkarte mit Riva TNT, so bringt Ihnen der Umstieg erst in höheren Auflösungen etwas. Gerade für Voodoo-Karten ist die Frage nach der im Spiel verwendeten 3D-Schnittstelle wichtig. Wie Sie sehen können, liegt die V3 3000 in reinen Direct3D-Spielen knapp hinter TNT2-Karten. In Titeln, die Glide oder OpenGL verwenden, kann sie den Spieß jedoch umdrehen. Auch Rechner mit 3DNow!-Support (AMD K6-2 und K6-III) sind eine Domäne von V3 und Banshee, da 3dfx schon frühzeitig seine Treiber angepaßt hat. nVidia ist hier noch einen optimierten Treiber schuldig. Der Umstieg auf hohe Auflösungen bereitet V3 und TNT2 wenig Probleme (16 Bit), während der Savage4 auf einem schnellen Rechner schon ab 1.024x768 Bildpunkten einbricht. Hochinteressant ist auch die Performance in 32 Bit Farbtiefe, die der V3 nicht beherrscht. Offensichtlich sind weder TNT2 (Ultra) noch Savage4 in der Lage, die hohen Datenmengen in 1.280x1.024 Bildpunkten effizient zu bearbeiten.

Thilo Bayer

FACTS

Die Erkenntnisse in aller Kürze.

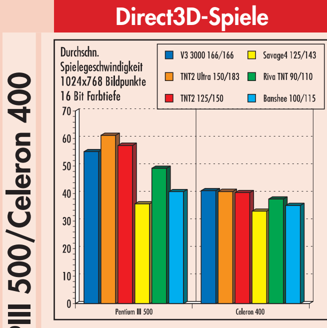
- V3/TNT2 ab 350 MHz gut
- TNT2 schnellster D3D-Chip
- V3 schnellster Chip in Mischspielen mit Glide/OpenGL
- V3 dominiert K6-2/K6-III
- 32-Bit-Performance in 800x600 sehr gut
- 32-Bit-Performance in 1.280x1.024 schlecht

3D-SPEED IN 16 BIT

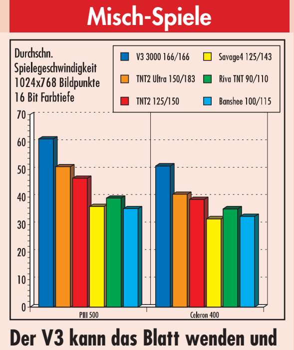
Um Ihnen den absoluten Geschwindigkeitsüberblick zu bescheren, haben wir alle wichtigen Chipsätze auf vier Rechnern getestet. Als reine D3D-Benchmarks kamen *Nice 2* und *Expendable* zum Einsatz. Misch-Spiele sind Titel mit mehreren 3D-Schnittstellen wie *Turok 2, Q2* und *Half-Life*.

Direct3D-Spiele | **Misch-Spiele**

PIII 500/Celeron 400

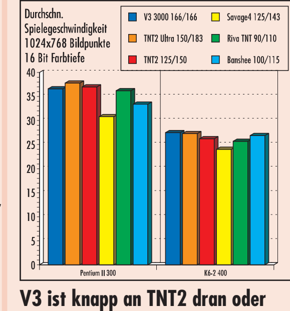


Der TNT2 zeigt auf einem PIII 500 seine Stärke in D3D-Spielen.

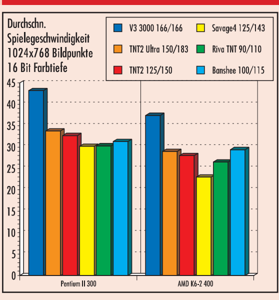


Der V3 kann das Blatt wenden und liegt seinerseits in Front.

PII 300/Celeron 400



V3 ist knapp an TNT2 dran oder sogar leicht schneller (K6-2).



Auch hier läßt sich der Voodoo3 nur minimal ausbremsen.

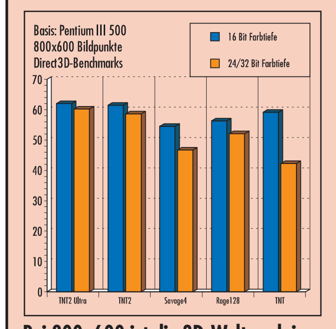
FAZIT

Die V3 3000 liegt bei reinen D3D-Spielen insgesamt knapp hinter Karten mit TNT2-Chipsatz. Nur auf einem AMD-System kann der 3dfx-Kandidat knapp die Spitze einnehmen.

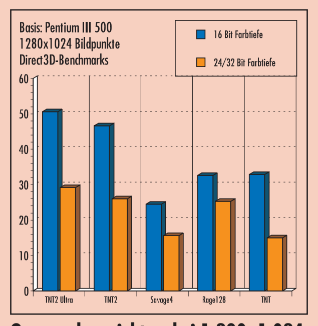
Bei Mischspielen mit mehreren 3D-Schnittstellen trumpft die V3 3000 auf. Hier können TNT2 & Co. nicht ganz mithalten, mit steigender CPU-Leistung verringert sich der Abstand aber.

3D-SPEED IN 32 BIT

Keine Frage: An die 3D-Qualität in 32 Bit Farbtiefe kommt nichts heran. Doch wie gut werden die Beschleuniger mit dem höheren Datenaufkommen fertig? Hier unsere erstaunlichen D3D-Ergebnisse.



Bei 800x600 ist die 3D-Welt noch in Ordnung. Alle Kandidaten verlieren kaum Performance beim Übergang.



Ganz anders sieht es bei 1.280x1.024 Bildpunkten aus. Der Frameraten-Einbruch erreicht teilweise Ausmaße.

Grafikchips: Effekte auf dem Prüfstand

Qualitäts-Check

Geschwindigkeit ist nur eine Seite der 3D-Medaille. Ohne die passende dreidimensionale Optik werden auch die schnellsten Spieleausflüge zum Rohrkrepierer. Die Frage lautet: Wer gewinnt unseren Schönheitswettbewerb?

Während die Geschwindigkeit von Grafikkarten vergleichsweise objektiv meßbar ist, stellt sich die Situation bei der 3D-Bildqualität anders dar. Auf der einen Seite stehen Spiele-Benchmarks, die nach einem Testdurchlauf einen genauen Wert ausgeben. Auf der anderen Seite stehen subjektive Eindrücke, die sich beim Probespielen ergeben und die durch Screenshot-Vergleiche gefestigt werden können. Und genau hier beginnt das Dilemma derartiger Qualitätsvergleiche, da man bei vielen Spielen auf den ersten Blick keinen Unterschied zwischen der Bildausgabe auf V3, TNT2 oder Savage4 sieht. Das liegt zum einen daran, daß viele Titel nur auf Texturen mit 8 oder 16 Bit Farbtiefe (also 256 bis 65.000 Farben) zurückgreifen oder nur wenige Texturebenen verwenden. Und selbst wenn ein Spiel die Ausgabe mit 24/32 Bit (16,7 Mill. Farben) anbietet, muß man diesen Unterschied noch lange nicht sehen (wie z. B. bei *Turok 2*). Außerdem sind 3D-Spiele in der Regel rasend schnell, so daß mögliche „Fehldarstellungen" durch die 16-Bit-Technik im Effektgewitter untergehen können. Für den Spieler daheim kommt meist noch ein weiterer Faktor hinzu: Aus Mangel an Vergleichsmöglichkeiten merkt er bei einer qualitativ minderwertigen Karte vielleicht gar nicht, was er bei neueren Spielen an Effekten verpaßt. Erst die direkte Gegenüberstellung erlaubt Einblicke in die unterschiedlichen Zeichenfähigkeiten. Wenn man als Tester also sichtbare Qualitäts-Unterschiede zwischen den Grafikchips vorführen will, muß man schon zu brandneuem Spielematerial greifen. In unserem Fall war dies die Vollversion von *Expendable* (Direct3D). Bitte beachten Sie, daß *Expendable* nicht repräsentativ für die aktuelle Marktsituation ist. Es setzt sich durch seine Technik deutlich von der 3D-Effekt-Konkurrenz ab und wird für einige Zeit Optik-Spitzenreiter bleiben.

Thilo Bayer

QUALITÄT

Chip für Chip 3D-Qualität.

Grafikchip	16 Bit	32 Bit
Riva TNT2	82%	90%
Riva TNT	81%	89%
Voodoo3	76%	–
Vodooo Banshee	74%	–
Savage4	74%	89%
Voodoo2	71%	–
Rage 128	70%	89%

3D-TEST: EXPENDABLE

Der dickste Direct3D-Qualitätsbrocken stellt Expendable von Rage dar. Bei 3D-Features wie Bump Mapping, Echtzeitschatten, Echtfarben-Rendern und trilinearem Filter können die Chips zeigen, was in ihnen steckt.

16 Bit Farbtiefe | **22/32 Bit Farbtiefe**

3dfx Voodoo3



Besonders der Rauch wirkt in 16 Bit ziemlich aufgerastert.



Der 22-Bit-Filter des Voodoo3 poliert die Pixel leicht auf.

nVidia Riva TNT2



Schon in 16 Bit ist die 3D-Qualität des Riva TNT2 sehr gut.



In 32 Bit sind die Transparenzeffekte von traumhafter Perfektion.

S3 Savage4



Rauch und Blinklicht sind sichtbar aufgepixelt und häßlich.



In Echtfarben ist die Qualität des Savage4 jedoch hervorragend.

FAZIT

Keine Frage: Der TNT2 ist in 16 Bit Farbtiefe bei Expdanble der klare Sieger – wenn man das MIP Mapping im Optionsmenü ganz ausstellt. Überraschenderweise trägt der Savage4 hier die rote Laterne. Zwischen TNT2 und Savage4 liegt der V3 mit einer annehmbaren Bildqualität.

Sowohl TNT2 als auch Savage4 glänzen in 32 Bit mit 3D-Bildern ohne Fehl und Tadel. Die maximale V3-Qualität mit 22-Bit-Filter kommt dagegen nicht an. Aber: Ab 1024x768 (Savage4) bzw. 1280x1024 (TNT2) sinkt die 3D-Geschwindigkeit in 32 Bit dramatisch ab.

Ein Tool für alle Fälle: Entech PowerStrip

Taktgefühl

Höher, schneller, weiter. So lautet das Motto von PowerStrip, einem der beliebtesten Tuning-Tools für Grafikkarten. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit seiner Hilfe versteckte Funktionen Ihrer Grafikhardware freilegen und ihr zu neuen Leistungssprüngen verhelfen.

Betrachtet man die Einzelkomponenten eines gegebenen Spiele-PCs, so haben Grafikkarten traditionell die größen ungenutzten Leistungsreserven. Gerade auf schnellen Rechnern hinken die Zeichenfähigkeiten der Grafikkarte oftmals hinter der CPU-Power her, weil sie nicht optimal auf 3D-Performance getrimmt ist. Das Shareware-Programm PowerStrip (www.entechtaiwan.com) setzt genau an diesem Punkt an, indem es fast alle wichtigen Grafikchips erkennt und dem Anwender einfach zu bedienende Instrumente zur Optimierung an die Hand gibt.

Arbeitsphilosophie

PowerStrip macht im Grunde nichts anderes, als versteckte Performance- und Qualitätsschalter eines Grafikchips freizulegen und damit für den Anwender zugänglich zu machen. Dabei beschränkt sich das Programm auf die Zusammenarbeit mit Referenztreibern, die der Chiphersteller entwickelt und dem Grafikkartenhersteller als Treiberbasis zur Verfügung gestellt hat. Mit speziellen Herstellertreibern kommt PowerStrip nicht klar, was aber angesichts der dort gebotenen 3D-Optionen meist auch nicht nötig ist. Um versteckte Schalter zu identifizieren, liest die Tuning-Software die Grafikhardware selbst aus und greift auf die Informationen in der Registrierungsdatei (engl.: „Registry") von Windows zurück. Nach der Installation von PowerStrip begrüßt Sie eine Symbolleiste, deren Informationsbutton („i" ganz rechts) die wichtigsten Menüs beherbergt. Ein Rechtsklick auf „i" führt Sie ohne Umwege in die Leistungsabteilung, wo Sie alle wichtigen Grafikeinstellungen Ihrer (primären) Grafikkarte verändern können. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das „i", so öffnen sich die Grafikoptionen für Add-On Karten (sekundär) wie Voodoo Graphics und Voodoo2. Damit Sie angesichts der gebotenen 3D-Optionsvielfalt nicht verzweifeln, erläutern wir Ihnen im folgenden alle wichtigen Einstellmöglichkeiten.

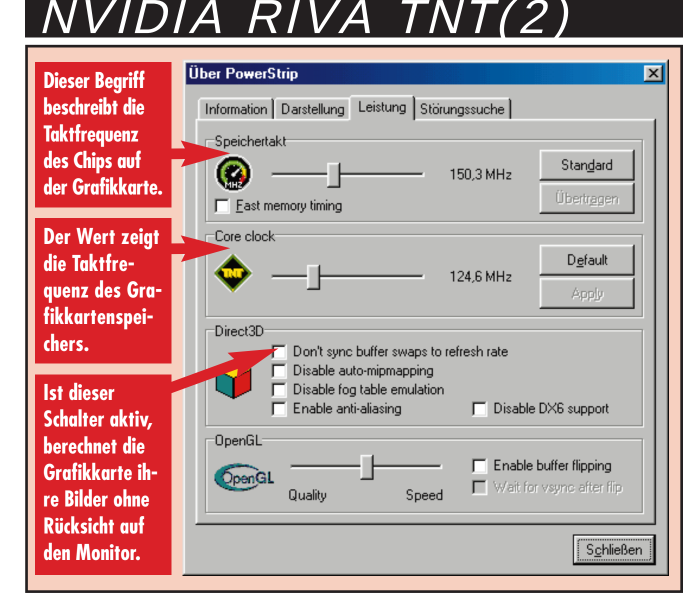
PowerStrip und 3dfx

Grafikchips wie Voodoo Graphics, V2, V3 und Banshee werden zusammen mit den Referenztreibern von 3dfx voll von PowerStrip unterstützt. So können Sie mit PS bei diesen Chips die VSync-Option ausschalten und die Taktung von Chip und Speicher ändern. Den VSync-Schalter hatte 3dfx selbst bisher nur bei Voodoo Graphics und V2 (über ein separates Kotrollpanel) integriert. Bei der Taktung nimmt der Banshee eine Sonderstellung ein, da bei ihm Chip und Speicher unterschiedlich (ansynchron) eingestellt werden können. Bei allen anderen Voodoos zeigt PS nur eine Taktzahl an, die gleichzeitig für Chip und RAM gilt. Wenn Sie die V3 übertakten und die Platine zu heiß wird, sollten Sie einen Lüfter auf den Passivkühler setzen. In den PS-Menüs von V3 und Banshee gibt es außerdem einen Schalter namens „Use higher quality filtering (enhanced filtering)". Durch diesen Filter steigt die 3D-Bildqualität bei minimalem Geschwindigkeitsverlust.

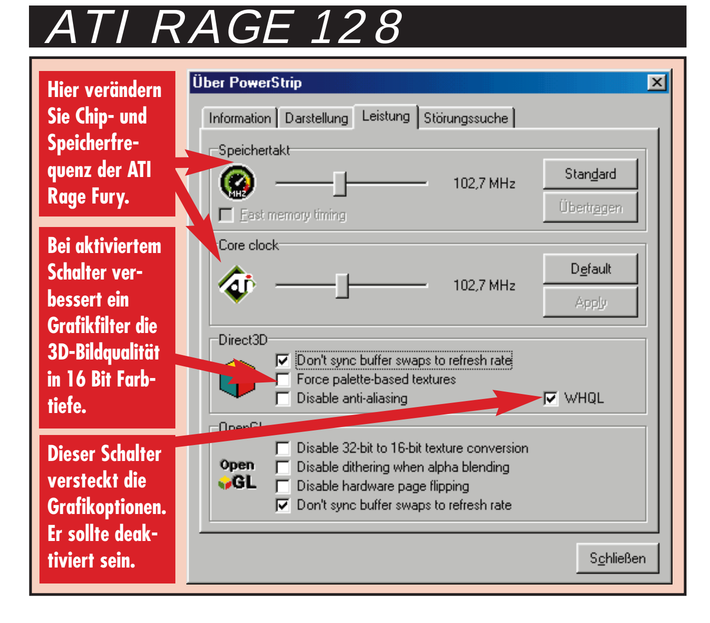
PowerStrip und Matrox

Im Teamwork mit Matrox muß PS noch eine Runde nachsitzen. Definiert man zusätzlich zur PowerDesk-Software einen eigenen „PowerStrip-Monitor", kann es zu derben Abstürzen kommen. Lassen Sie lieber die Finger davon! Immerhin läßt sich bei der Millenium G200 gefahrlos der VSync ausstellen. Die Unterstützung des neuen Matrox-

NVIDIA RIVA TNT(2)

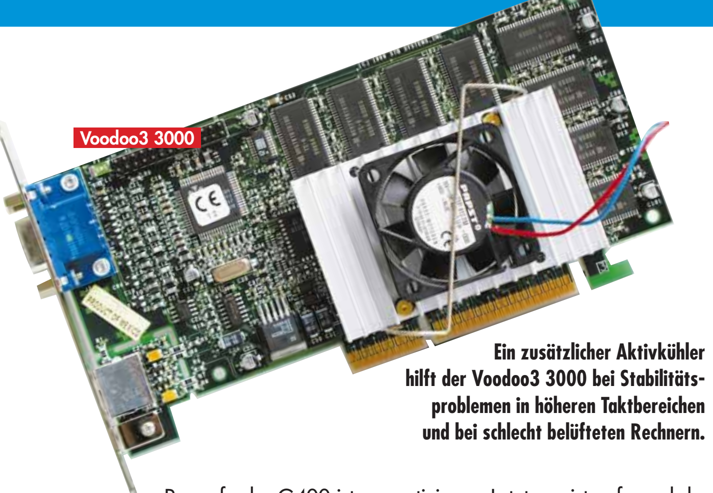


ATI RAGE 128





Tuning macht frei. Gerade grafisch aufwendige Spiele wie Quake 3 Arena danken es dem Spieler mit höheren Frameraten, wenn die Grafikkarte optimal ausgereizt werden kann.



Ein zusätzlicher Aktivkühler hilft der Voodoo3 3000 bei Stabilitätsproblemen in höheren Taktbereichen und bei schlecht belüfteten Rechnern.

Rennpferdes G400 ist bisher nicht vorhanden, da entsprechende Grafikkarten erst Anfang Juli in den Handel kommen.

PowerStrip und S3

PS erkennt den Savage3D-Chip ohne Probleme. Sie können Chip- und Speichertakt verändern und auch die vertikale Synchronisation deaktivieren. Letzteres ist aufgrund des starken Flackerns aber nicht besonders empfehlenswert. Auch die automatische Texturkompression sollten Sie nicht aktivieren, denn der geringe Geschwindigkeitszuwachs geht sichtbar auf Kosten der Bildqualität. Soll PS 2.5 aber mit einem neuen Savage4-Chip zusammenarbeiten, ist die Unterstützung noch eingeschränkt. Das Programm erkennt den Chip als Savage3D und bietet auch nur dessen Optionen an. Leider stimmen die Savage3D-Optionen nicht mit denen des Savage4 überein, so daß sich nur Taktfrequenzen ändern lassen. Den VSync stellen Sie beim Savage4 im übrigen mit unserem Tip im Erste-Hilfe-Kasten aus; im Gegensatz zum Savage3D kann man auch mit abgeschalteter Synchronisation spielen. Wenn Sie eine Savage4-Karte von Diamond oder Creative Labs haben, benötigen Sie PowerStrip nicht, da deren 3D-Software genug Einstellungsmöglichkeiten bietet.

PowerStrip und nVidia

Mit allen nVidia-Chips, die mit dem Referenztreiber laufen, kommt PowerStrip gut klar. Während der Riva 128 wenig Optionen anbietet, lassen sich bei TNT und TNT2 Taktung und VSync einstellen. Darüber hinaus zeigt PowerStrip alle 3D-Funktionen, die auch beim Detonator-Referenztreiber zu sehen sind. Sollten Sie Ihre Karte tatsächlich hochtakten, dann achten Sie bitte auf eine ausreichende Kühlung. Am besten sorgen Sie mit einem Zusatzlüfter zuerst für eine gute Zirkulation im (verschlossenen) Gehäuse. Danach gönnen Sie der Karte einen CPU-Lüfter, sofern sie nicht schon einen vorzuweisen hat. Diesen können Sie entweder auf den Passivkühler schrauben oder mit einem Draht an Kühler oder Karte befestigen. TNT2-Karten aus den Häusern Diamond und Creative Labs verfügen durch ihre Treiber übrigens über sehr gute Tuning-Menüs. Hier können Sie sich den Einsatz von PowerStrip also schenken.

Bernd Holtmann ■

PRÜFUNG

Wir sagen Ihnen, bei welchen Grafikkarten und Chips PowerStrip wirklich nützlich ist:

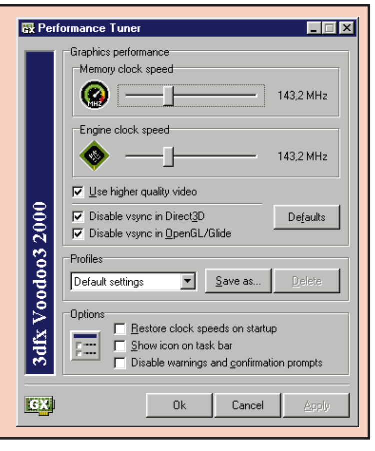
Grafikkarte	Hersteller
V3 2000/3000	3dfx
MG Xentor (32)	Guillemot
Rage Fury	ATI
Millennium G200	Matrox

Grafikchip	Hersteller
Savage3D	S3
Riva 128	nVidia
Riva TNT	nVidia
Riva TNT2	nVidia
Voodoo Graphics	3dfx
Voodoo2	3dfx
Voodoo Banshee	3dfx
Voodoo3	3dfx
Rage 128	ATI
G200	Matrox

POWERSTRIP 2.5



Die aktuelle PowerStrip-Version auf unserer Heft-CD ist zwar uneingeschränkt nutzbar, merkt sich aber erst nach einer Registrierung (www.entechtaiwan.com) permanent alle Einstellungen des Anwenders. Also wundern Sie sich nicht, wenn Ihr PS ab und zu Shortcuts oder Grafikkarten-Settings vergißt. Allen registrierten Kunden bietet Entech ein Zusatz-Tool an, mit dessen Hilfe Sie noch mehr Performance aus der Karte kitzeln können.



ERSTE HILFE – UPDATE

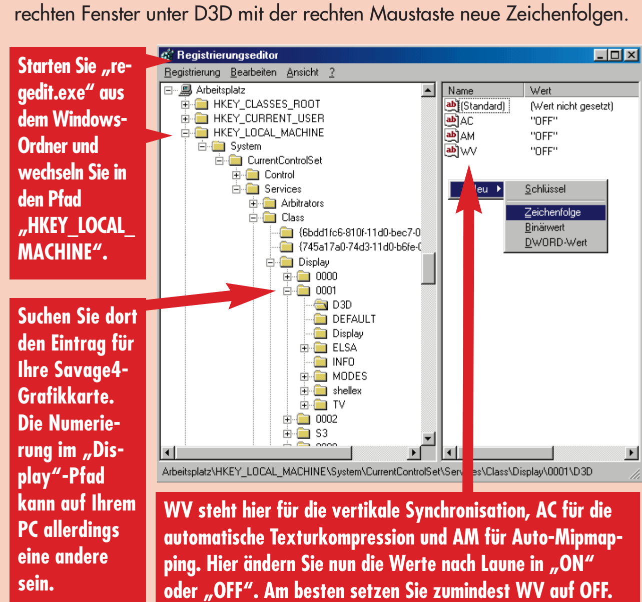
In der letzten PCG haben wir Ihnen erste Tips und Tricks zu V3 & Co. geben können. Hier finden Sie nun weitere Informationen.

AUF DER COVER-CD

3dfx

Neues von der V3-Front Die Liste mit problematischen Spielen lichtet sind langsam für den Voodoo3. In diesem Monat wird das *Star Wars*-Spiel *Rogue Squadron* von seinen Voodoo3-Marotten befreit. Um die Darstellungsprobleme der 2D-Schrift im Spielmenü von *Rogue Squadron* zu beseitigen, verwenden Sie den inoffiziellen Voodoo3-Patch auf unserer Heft-CD. Dort finden Sie außerdem die offiziellen Patches zu den EA-Titeln *Need for Speed III, NHL 99, NBA Live 99* und *Triple Play 2000*. Wenn Sie die aktuelle Version von FIFA 99 (1.11) verwenden, dürften eventuelle Voodoo3-Probleme ebenfalls Geschichte sein. Außerdem auf der Heft-CD: *Warzone 2100* (Version 1.04) und *PowerSlide (1.04),* die ebenfalls für eine bessere Unterstützung des Voodoo3 sorgen. In eine ganz andere Richtung geht ein Artikel, der auf Kompatibilitätsprobleme zwischen Voodoo3 und bestimmten LX-Motherboards der ersten Generation eingeht. Unter www.weslow.net/bytethis/reviews/voodoo3/lx_incompatibility.html finden Sie den Bericht, der die Inkompatibilität zwischen ABIT LX6 (Rev. 1.1 mit AGP Chipsatz FW82443LX) und Voodoo3 3000 beschreibt. Generelle Erkenntnisse oder Fehlerquellen lassen sich daraus aber keinesfalls ableiten. Sollten Sie nicht weiterkommen, wenden Sie sich am besten an die 3dfx-Hotline (0180-5177617).

Tuning Savage4 Die Winner II ist die erste Savage4-Karte, die keinen Schalter für die vertikale Synchronisation kennt. Deshalb ist es nicht auszuschließen, daß weitere Beschleuniger mit dem neuen S3-Chip ohne VSync-Option erscheinen. Um bei der Elsa Winner II trotzdem wichtige 3D-Einstellungen vornehmen zu können, müssen Sie folgende Bastelanleitung umsetzen. Die fehlenden Registry-Einträge müssen Sie übrigens selbst hinzufügen. Hierzu erstellen Sie im rechten Fenster unter D3D mit der rechten Maustaste neue Zeichenfolgen.



Starten Sie „regedit.exe“ aus dem Windows-Ordner und wechseln Sie in den Pfad „HKEY_LOCAL_MACHINE“.

Suchen Sie dort den Eintrag für Ihre Savage4-Grafikkarte. Die Numerierung im „Display“-Pfad kann auf Ihrem PC allerdings eine andere sein.

WV steht hier für die vertikale Synchronisation, AC für die automatische Texturkompression und AM für Auto-Mipmapping. Hier ändern Sie nun die Werte nach Laune in „ON“ oder „OFF“. Am besten setzen Sie zumindest WV auf OFF.

Gegenüberstellung: Grafikkarten mit TNT2 Ultra und Savage4

Kartenkontrolle

Was haben alle TNT2-Ultra-Karten gemeinsam, außer daß sie ultraschnell in Direct3D und ultrateuer sind? Richtig: den obligatorischen Aktivkühler und 32 MB RAM. Außerdem im Härtetest: die ersten Boards mit dem Savage4 von S3. Wie nah sind Winner II & Konsorten an TNT2 und Voodoo3 dran?



Bei diesem 3D-Spiel trennt sich die Grafikspreu vom Weizen. Expendable (Rage) fordert einem Beschleuniger alles ab, was an Effekten im Moment machbar ist.

Nachdem Voodoo3-Beschleuniger immerhin vier bis sechs Wochen lang unangefochten den 3D-Markt bestimmten, haben sie mittlerweile ernsthafte Konkurrenz bekommen. Die Voodoo3 2000 muß sich mit Preisbrechern der Marke Savage4 auseinandersetzen, während es die Voodoo3 3000 mit vergleichsweise hochpreisigen TNT2-Ultra-Karten zu tun hat. Wir haben alle aktuellen Karten durchgetestet.

Dank des hochwertigen Speichers verträgt die 3D Blaster auch 200-MHz-RAM-Takt.

3D Blaster TNT2 Ultra

Der Ultrachip ist mit 150 MHz vergleichsweise konservativ getaktet.

RANKING	
3D Blaster TNT2 Ultra	
Ausstattung	90%
Features	88%
Performance	88%
Wertung	89%
Hersteller	Creative Labs
Preis	DM 449,-
STÄRKEN	D3D-Speed, TV-Ausgang, Softwarebundle
SCHWÄCHEN	AMD-Support, 32-Bit-Speed, hoher Preis

3D Blaster TNT2 Ultra

Creative Labs (089-9579081) macht seinem Ruf alle Ehre und bietet mit der 3D Blaster TNT2 Ultra ein erstklassiges Ausstattungspaket. 32 MB SDRAM mit 5-ns-Bausteinen, TV-Ausgang, *Expendable* und *Rollcage* als Vollversionen sowie Kalibrierungs-Software (Colorific/3Deep) sind die Eckdaten des 449 Mark teuren Beschleunigers. Was die Rechenleistung angeht, so arbeitet die Blaster mit 150/183 MHz. Ein entsprechender RAM-Schieberegler reicht bis 200 MHz, die auch im Dauerbetrieb keine Probleme bereiten. Damit kommt die Karte nicht ganz an die Viper 770 ran, ist aber gerade in Direct3D höllisch schnell. Treiberseitig hat Creative Labs die bekannten TNT-Optionen in ihr Platinenmenü gepackt, an denen der Anwender nach Lust und Laune rumschrauben kann. Im Vergleich zur Konkurrenz spart sich der Soundblaster-Erfinder den AGP-4X-Modus, weshalb die Karte nur in aktuelle Motherboards mit AGP-Slot paßt.

Maxi Gamer Xentor 32

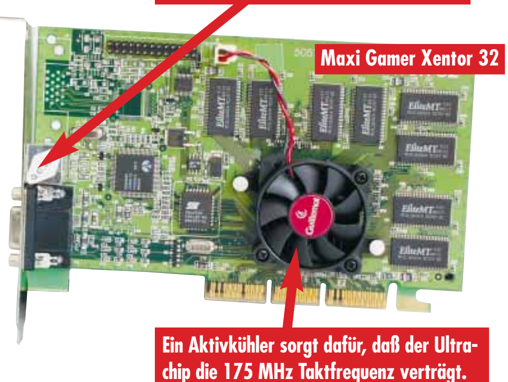
Nach der Xentor (TNT2) schickt Guillemot (0211-338000) nun eine 32-MB-Variante mit TNT2 Ultra ins Rennen. Neben der höheren RAM-Ausstattung hat man der Xentor 32 einen TV-Ausgang, eine Taktung von 175/183 MHz (Chip/Speicher) und eine neue Treiberversion (1.30 anstatt 1.25) spendiert. Der verschraubte Aktivkühler thront zwar etwas windschief auf dem Chip, fächelt jedoch genug frische Luft zu. Spielebundles sucht der Käufer vergebens, weshalb die angepeilten 499 Mark vergleichsweise happig erscheinen. Im Spieleparcours schlägt sich die Xentor 32 wacker und ist dank der neueren Treiberversion unter OpenGL einen Hauch schneller als die Kollegen. Der direkte Vergleich zur Xentor mit 16 MB fällt ernüchternd aus: Die 200 Mark Aufpreis stehen in keinem Verhältnis zum Mehr an Spielegeschwindigkeit. Erst auf einem PIII 500 sowie in hohen Auflösungen und 32 Bit Farbtiefe machen sich Unterschiede bemerkbar.

3D Blaster Savage4

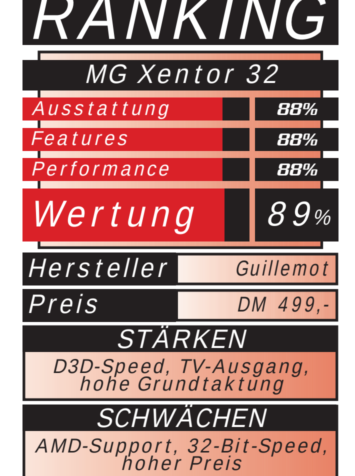
Aus der 3D-Blaster-Reihe serviert Creative Labs (089-9579081) seit Mitte Mai seinen Savage4-Pro-Beitrag. Die Ausstattungsseite fällt für den günstigen Preis von 280 Mark recht ordentlich aus. Im Karton findet der Käufer *Expendable* und die für Creative Labs üblichen Grafikkarten-Utilities, während die Platine satte 32 MByte SDRAM aufweist. Im Savage4-Teilnehmerfeld ist sie am niedrigsten getaktet (110/125 MHz für Chip und Speicher), was sich in einer meßbar geringeren 3D-Geschwindig-

Über den TV-Ausgang kann der Zocker seine Spiele am Fernseher genießen.

Maxi Gamer Xentor 32



Ein Aktivkühler sorgt dafür, daß der Ultrachip die 175 MHz Taktfrequenz verträgt.



RANKING	
MG Xentor 32	
Ausstattung	88%
Features	88%
Performance	88%
Wertung	89%
Hersteller	Guillemot
Preis	DM 499,-
STÄRKEN	D3D-Speed, TV-Ausgang, hohe Grundtaktung
SCHWÄCHEN	AMD-Support, 32-Bit-Speed, hoher Preis

RANKING

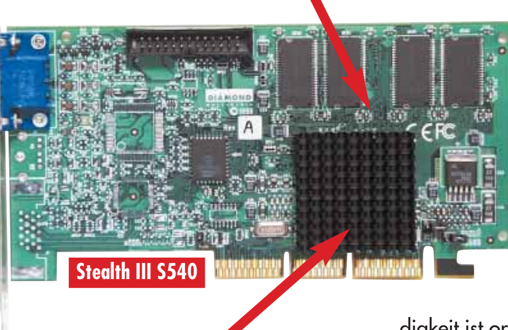
3D Blaster Savage4

Ausstattung	81%
Features	82%
Performance	64%
Wertung	**72%**
Hersteller	Creative Labs
Preis	DM 279,-

STÄRKEN
32 MB RAM, 3D-Optionen im Treiber

SCHWÄCHEN
Niedrige Taktfrequenz, nur in 800x600 schnell

keit niederschlägt. Mit Hilfe des eingebauten Übertaktungs-Programms lief die Platine bei uns aber auch mit 120/138 MHz stabil, außerdem bietet die Blaster-Platine von allen Savage4-Brettern die meisten Tuning-Optionen. Das tröstet aber kaum über die Tatsache hinweg, daß sie nur in 800x600 überzeugen kann. Die Performance in 32 Bit fällt ebenfalls nicht schlecht aus, auch wenn wieder nur 800x600 spielbar sind.



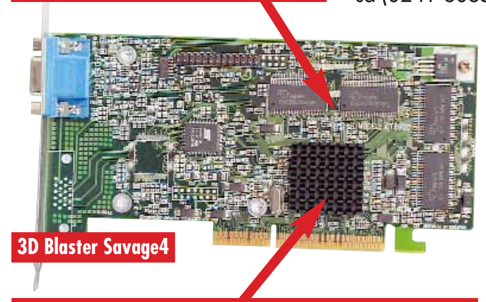
Mit 32 MB SDRAM hat die Stealth III massig Speicherplatz für Texturen.

Stealth III S540

Die Taktfrequenzen entsprechen den Maximalwerten des Savage4 Pro.

Stealth III S540

Diamond (08151-266330) setzt bei seiner 32-MB-Variante des Savage4 Pro auf die maximale Taktfrequenz von 125/143 MHz (Chip/Speicher). Softwareseitig sind


32 MB SDRAM versüßen den eher schwachen Geschwindigkeitsauftritt.

3D Blaster Savage4

Mit 110/125 MHz ist die Blaster Savage4 standardmäßig niedriger als die direkte Konkurrenz getaktet.

die InControl-Tools erwähnenswert, die dem Anwender einen Schalter für die vertikale Synchronisation an die Hand geben. Wie beim Kollegen Viper 770 ist dieser aber für jedes Spiel einzeln einzustellen. Die Benchmarkergebnisse zeigen, daß lediglich 800x600 Bildpunkte in 16/32 Bit zu den Highlights der Karte gehören. Wie alle Savage4-Platinen skaliert auch die Stealth III relativ schlecht mit der CPU-Leistung. Bei Spielen wie *Q2* oder *Expendable* gibt es in 1.024x768 Bildpunkten keinen Unterschied zwischen einem PII 300 oder einem PIII 500. Die 32-Bit-Geschwindigkeit ist ordentlich, sie wird aber durch kleine „Tricks" im Treiber begünstigt (nur 16 Bit Z-Buffer, keine 24-Bit-Texturen). Den direkten Preis-Wettkampf mit V3 2000 verliert die Stealth III eindeutig.

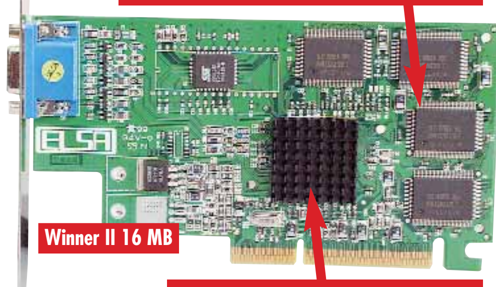
Winner II 16 MB

Von den zahlreichen Winner-II-Varianten haben wir uns die 16-MB-Variante herausgepickt, die laut Elsa (0241-6065112) mit 125/143 MHz (Chip/Speicher) getaktet ist und 200 Mark kostet. Elsa bietet auch eine 32-MB-Version an, die mit SDRAM (anstatt SGRAM) und einem Speichertakt von 135 MHz arbeitet. Der uns zur Verfügung gestellte Treiber wurde von Microsoft zertifiziert und erlaubt daher leider keine 3D-Einstellungen. Damit zeigt sich auch schon die Ausrichtung der Winner II, die doch eher dem Business-Bereich zuzuordnen ist. Um wenigstens den wichtigen Performance-Faktor VSync auszuschalten, sollten Sie unseren VSync-Trick (siehe Tuning-Report) anwenden. Mit dieser Maßnahme kommt die Winner II knapp an die Stealth III heran und ist damit in 800x600 flott unterwegs. Dies dürfte auch die optimale Auflösung für die Zusammenarbeit mit der 3D-Brille Revelator sein.

Thilo Bayer ■

STATEMENT

Da stehen Sie nun vor mir, die V3-Herausforderer. Während die TNT2-Ultra-Karten auf schnellen Rechnern die Erwartungen erfüllen, sind die Savage4-Bretter schwach auf der Rechenbrust. **3D Blaster TNT2 Ultra:** Das Ausstattungsmonster schlechthin – und dabei noch die billigste Ultra. Legt man den RAM-Regler nach rechts, ist sie nahe an der Viper dran. **Maxi Gamer Xentor 32:** Die teuerste Ultra im Test hat dank der Treiberversion die Nase unter OpenGL vorne. Dies dürfte aber nur von kurzer Dauer sein. **3D Blaster Savage4:** Die niedrigere Grundtaktung sorgt für eine schwächere 3D-Geschwindigkeit. Mit etwas Kühlung läuft die Karte aber auch mit höheren Taktraten. **Stealth III S540:** Die schnellste Savage4-Platine hat noch etwas Nachholbedarf bei der Anzahl an 3D-Einstellmöglichkeiten. Mehr als 800x600 Bildpunkte sind jedoch nur bedingt zu empfehlen. **Winner II 16 MB:** Die Speicherbeschränkung ist in der Praxis kaum zu spüren. Deshalb ist die Winner II für 3D-Einsteiger mit DVD-Ambitionen gerade richtig.



Der günstige Preis wird unter anderem durch die Beschränkung auf 16 MB RAM erreicht.

Winner II 16 MB

Chip und Speicher sind laut Hersteller mit 125/143 MHz getaktet.

RANKING

Stealth III S540

Ausstattung	81%
Features	82%
Performance	66%
Wertung	**73%**
Hersteller	Diamond
Preis	DM 249,-

STÄRKEN
32 MB RAM, Preis, schnellste Savage4

SCHWÄCHEN
Wärmeentwicklung, nur in 800x600 schnell

SPEED: 3D-KARTEN

V3 und TNT2 (Ultra) stehen auf einem High-End-Rechner einsam an der Spitze. Savage4-Boards sind mit einem PIII 500 völlig überfordert. Nicht im Bild ist die PII-300-Leistung. Hier liegen alle Karten eng zusammen.

Basis: Pentium III 500 MHz
1024x768 Bildpunkte
16 Bit Farbtiefe

V3 3000 166/166 · Erazor III 125/140 · Viper V770 175/193 · Stealth III 125/143 · Xentor 32 175/183 · Winner II 125/143 · 3DB TNT2 U 150/200 · 3DB Sav4 120/138

0 · 10 · 20 · 30 · 40 · 50 · 60 · 70

Turok 2 · Q2 OpenGL · Expendable

RANKING

Winner II 16 MB

Ausstattung	78%
Features	78%
Performance	65%
Wertung	**72%**
Hersteller	Elsa
Preis	DM 199,-

STÄRKEN
Preis, Treiber, Garantiezeit, Revelatorfähig

SCHWÄCHEN
Keine 3D-Optionen, nur in 800x600 schnell



Der kleine 3D-Bruder: Voodoo3 2000

Der Preisbrecher



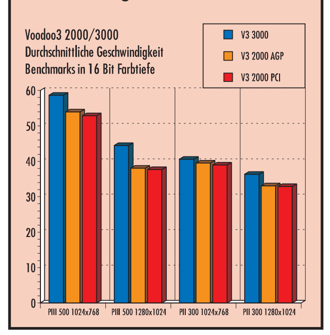
In der letzten Ausgabe mußten wir Ihnen aus Zeitgründen die V3 2000 vorenthalten. Unsere Meßergebnisse beweisen aber, daß sich das Warten gelohnt hat.

Die Preisdifferenz zwischen den beiden aktuellen Voodoo3-Versionen fällt mit knapp 150 Mark relativ hoch aus (V3 2000: 250 Mark; V3 3000: 400 Mark). Dafür sind in erster Linie Ausstattungsgründe verantwortlich. Die V3 3000 hat als Bonus ein dickes Spielebundle sowie einen TV-Ausgang im Handgepäck. Eher in die Leistungskategorie gehören die Taktfrequenzen von Chip und Speicher (166 MHz gegenüber 143 MHz) sowie die Frequenz des RAMDACs (350 MHz gegenüber 300). Was die Rendermaschinerie angeht, sind die beiden V3-Versionen praktisch identisch. Alle Aussagen, die über die V3 3000 gemacht wurden, sind also 1:1 auf den kleinen Bruder übertragbar. Die große Besonderheit der 2000er-Variante liegt darin, daß sie in AGP- und PCI-Bauform im Laden steht. Um die Geschwindigkeitsunterschiede aller V3-Karten detailliert zu erfassen, haben wir sie auf unterschiedlichen Rechnern und in unterschiedlichen Auflösungen mit Spiele-Benchmarks konfrontiert. Wie Sie anhand des Graphen erkennen können, spielen die abweichenden Taktfrequenzen zwischen V3 2000 und 3000 bis zu 1.024x768 Bildpunkten keine große Rolle. Erst auf einem PIII 500 und in einer Auflösung von 1.280x1.024 liegt die V3 3000 17% in Front, was genau dem Taktvorteil (166 durch 143 MHz) entspricht. Auch die Platinen-Bauform wirkt sich nicht dramatisch auf die Spielegeschwindigkeit aus. Die PCI-Version verliert selbst auf einem PIII 500 nicht mehr als 1-2% gegenüber der AGP-Variante. Die Kaufempfehlungen fallen damit eindeutig aus. Wer einen Rechner ohne AGP-Slot bzw. eine abschaltbare On-Board-AGP-Karte hat, sollte sich die V3 2000 PCI gönnen. Die V3 2000 AGP ist für CPUs der Marke K6-2, PII (bis 333 MHz) und Celeron (bis 400) erste Wahl. Erst ab einem K6-III, PII 350 sowie Celeron 433 lohnt sich die Zeichengeschwindigkeit der V3 3000. Wer einen TV-Ausgang braucht oder seinen High-End-Monitor mit den höchsten 2D-Frequenzen quälen will, sollte ebenfalls zur 3000er greifen. Nur echte 3D-Freaks mit einem Pentium III sollten auf die V3 3500 warten.

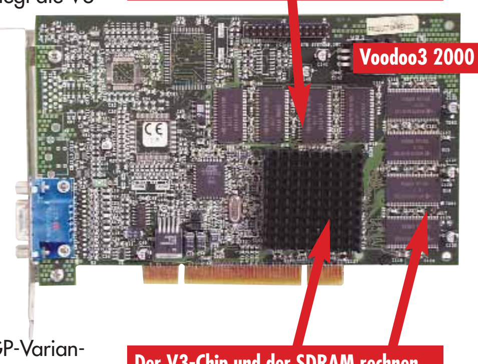
Thilo Bayer ■

SPEED: V3

Erst in höheren Auflösungen und auf einem schnellen Rechner machen sich die zusätzlichen MHz der V3 3000 bemerkbar. Ansonsten halten beide V3-2000-Varianten sehr gut mit.



Das PCI-Design der Voodoo3 2000 fällt vergleichsweise klobig aus.



Der V3-Chip und der SDRAM rechnen mit 143 MHz Taktfrequenz.

RANKING

Voodoo3 2000

Ausstattung	78%
Software	81%
Performance	84%
Wertung	**82%**
Hersteller	3dfx
Preis	ca. DM 259,-

STÄRKEN

Günstiger Preis, glidekompatibel, AMD-Optimierungen

SCHWÄCHEN

16-Bit-Beschränkung, D3D-Speed, Texturgrößen

PREVIEW: MATROX MILLENNIUM G400 MAX



In PCG 7/99 haben wir ausführlich gezeigt, zu welchen Rechentaten die Millennium G400 fähig ist. Noch vor dem endgültigen Leistungstest in PCG 9/99 können wir Ihnen in dieser Ausgabe erste Praxiseindrücke mit dem großen Bruder Millennium G400 MAX präsentieren. Die wichtigsten Unterschiede liegen in einer höheren Speicherbestückung (32 gegenüber 16 MB) und einer höheren Taktfrequenz (166/200 MHz gegenüber 125/166), wobei Matrox (089-614474-0) die endgültige Taktung noch nicht festgelegt hat. Bei unseren Spieletests bestätigte die MAX die Ergebnisse der letzten PCG. In Direct3D-Spielen wie *Nice 2* oder *Motorhead*, die mit wenigen Texturschichten auskommen, liegt die MAX vor TNT2-Karten und gleichauf mit TNT2-Ultra-Platinen. Bei D3D-Spielen wie *Expendable*, die mehrere Texturen pro Polygon benötigen, reiht sich die MAX etwas hinter TNT2 und Ultra ein. Unter OpenGL ist der aktuelle Treiber nicht leistungsfähig genug, um TNT2-Platinen angreifen zu können. Der direkte Vergleich zwischen Millennium G400 (16 MB) und G400 MAX (32 MB) untermauert die Erkenntnisse, die wir schon beim Shootout zwischen TNT2-Karten mit 16 MB und 32 MB gewonnen haben. Meßbare Unterschiede zeigen sich erst auf absoluten High-End-Rechnern, in sehr hohen Auflösungen und in 32 Bit Farbtiefe. Gerade bei letzterem waren die Renderfähigkeiten der MAX regelrecht atemberaubend. Während sie bei *Expendable* in 1.280x1024 Bildpunkten nur 17% Performance beim Übergang von 16 auf 32 Bit Farbtiefe verliert, bleiben bei einer TNT2 Ultra im gleichen Fall 70% (!) der Leistung auf der Strecke.

Alle Millenniums werden mit einer Expendable-Version gebundelt, die Environment Mapped Bump Mapping kann. Mit einem Cheat gelangen Sie zu dieser Perspektive.

Der 32 MB große Bildspeicher wird mit bis zu 200 MHz angesteuert.



Der G400-MAX-Chip rechnet voraussichtlich mit 166 MHz Taktfrequenz.



Tips & Tricks

Das lange Warten hat ein Ende ... jetzt darf wieder jeder ganz gefahrlos seine dunklen Triebe in den tiefen Verliesen von Bullfrogs Dungeon Keeper 2 ausleben. Außerdem haben wir für Sie die Komplettlösung zum Star-Wars-Action-Adventure „Die dunkle Bedrohung“.

Dungeon Keeper 2

Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung

INHALT 8/99



8/99

TIPS-INDEX

* KL = Komplettlösung ■ AT = Allgemeine Tips ■ KT = Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Bei einer mehrseitigen Komplettlösung kann Ihre „Gage" rasch 1.000 Mark und mehr erreichen. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tips & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: **tips@pcgames.de** (Adresse etc. nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips-&-Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUSS ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Adresse/E-Mail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **E-Mail** an:
tips@pcgames.de

Komplettlösung

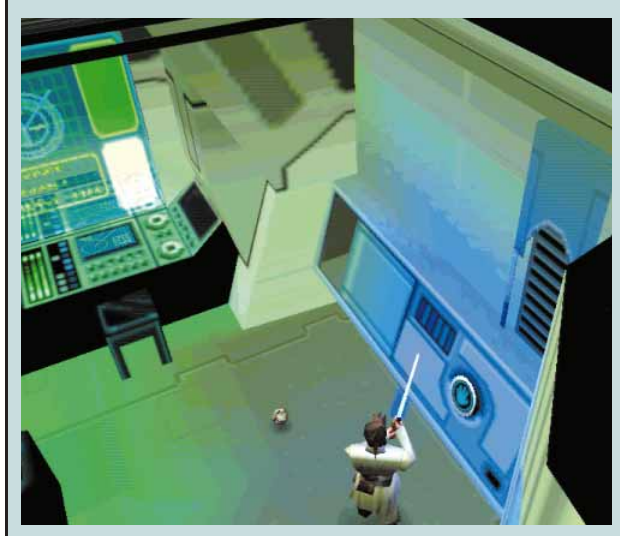
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung

Hierzulande muß man sich leider noch einige Wochen gedulden, bis der neue Star-Wars-Film im Kino zu sehen ist – das passende Spiel gibt es aber jetzt schon. In unserer Komplettlösung behandeln wir alle elf Levels und helfen Ihnen bei den kniffligen Stellen weiter. Möge die Macht mit Ihnen sein.

LEVEL 1: TRADE FEDERATION BATTLESHIP

Wie schaffe ich die ersten Schritte?

1. Als Obi-Wan starten Sie das Action-Adventure. Der Ausgangsraum füllt sich mit giftigem Gas, also nix wie raus, doch Vorsicht: Dort warten zahlreiche Droiden. Mit dem Lichtschwert und stetigem Rollen zur Seite lassen sie sich schnell erledigen, zumal Qui-Gon Ihnen zur Seite steht.

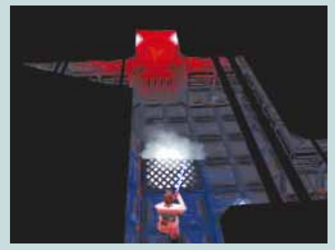


Im Raum links vom Konferenzraum gleich zu Beginn finden Sie einen Thermal Detonator (auf die Hand drücken). Der kleine, fahrstuhlähnliche Raum hält ein Medkit für Sie bereit, außerdem gibt es einen Blaster im rechten Raum.

2. Am Ende des Ganges warten zwei Roboter im Hinterhalt. Betätigen Sie den Schalter im kleinen Raum, damit sich die Tür öffnet. Sie landen wieder in einem langen Gang. Links warten die Zerstörungsdroiden auf Sie, vergessen Sie sie schnell, sonst sind Sie tot. Diese Roboter sind nur sehr schwierig zu besiegen. Also lieber ab nach rechts in den kleinen Raum, um den Button zu betätigen, der die große Tür öffnet. Sie finden dort einen weiteren Raum mit Droiden und Button, bevor Sie Qui-Gon folgen können. Mehr Zerstörungsroboter erwarten Sie, also beachten Sie Qui-Gons Rat und fliehen Sie den langen Gang entlang.

3. Hier fallen Sie durch ein Gitter und sind von nun an auf sich allein gestellt. Achten Sie auf die Säuberungsroboter in den Gängen. Wenn Sie sie von hinten angreifen, müssen Sie vor den elektrischen Strahlen keine Angst haben.

4. Halten Sie sich rechts im Irrgarten der Gänge, bis Sie zu einer Tür mit einem Dreieck kommen. Ein Stück weiter links befindet sich der Schalter für die Tür. Es gibt einen Wartungsroboter in diesem Raum, also lassen Sie ihn zuerst durch. Im Raum betätigen Sie den Schalter und laufen wieder raus. Immer weiter geradeaus bis zu einem Gang, der Sie zur Tür rechts führt. Die letzten drei Türen schließen sich nach einer Weile wieder, Eile ist also angesagt.



Der Schalter für diese Tür befindet sich weiter links und ist zeitgesteuert. Fast genau gegenüber dieser Tür ist eine weitere zeitgesteuerte Tür. Im Raum nach dem Tor auf dem Screenshot finden Sie den Schalter zum anderen Durchgang.

5. Folgen Sie dem Gang links am Ventilator vorbei. Ein weiterer Weg nach links führt Sie zu einem Raum mit drei Kampfdroiden und einem Full-Health-Medkit. Haben Sie ihn, geht es den Gang zurück, bis Sie wieder eine Etage tiefer fallen. Gehen Sie bis zu einer „Kreuzung" mit drei blauen und einer roten Tür weiter. Es gibt viel zu tun, Kampfdroiden lauern überall. Direkt gegenüber der roten Tür ist ein Raum mit zwei Kisten und einem Loch im Boden. Springen Sie runter und töten Sie die Droiden, bevor Sie den Button, der die großen Türen öffnet, drücken.



Sprechen Sie mit dem alten Mann und gehen Sie dann in den runden Raum in der Ecke. Mit dem Laserschwert zerstören Sie die Energiezufuhr für die ganze Station. Springen Sie auf die Kante, damit eine Plattform Sie wieder hochfährt. Gehen Sie durch die rote Tür und dann zum Aufzug links.

6. Nachdem Sie die Energiezufuhr lahmgelegt haben, gelangen Sie auf die obere Plattform. Laufen Sie durch den dunklen Gang, bis Sie Qui-Gon rufen hören. Laufen Sie weiter, bis Sie eine Sackgasse erreichen. Es gibt hier einen Fahrstuhl ohne Schalttafel. Sie müssen auf den Plattformen hin- und herspringen und alle Schalttafeln , die Sie finden, betätigen, bis eine bewegliche Plattform zu Ihrer Linken aktiviert ist. Schnell rüber und die Schalttafel betätigen, anschließend zurück zu der violetten Wand und dann nach rechts und die Schalttafel dort aktivieren. Die Wand bewegt sich plötzlich, und Sie können den Fahrstuhl benutzen.

7. Gehen Sie die untere Plattform bis zur Sackgasse und zerstören Sie die Droiden (oder laufen Sie an ihnen vorbei). Auf einer linken Plattform finden Sie einen Schalter: Einfach auf die Plattform, und der Level ist beendet.

LEVEL 2: SÜMPFE VON NABOO

1. Schwimmen Sie nach links, bis Sie Land finden. Vorsicht: Kampfroboter warten auf Sie! Wenn Sie sich beeilen, können Sie jedoch den Blaster aufnehmen und ihn gegen die Gegner einsetzen.



Wie bleibe ich Jar Jar auf den Fersen?



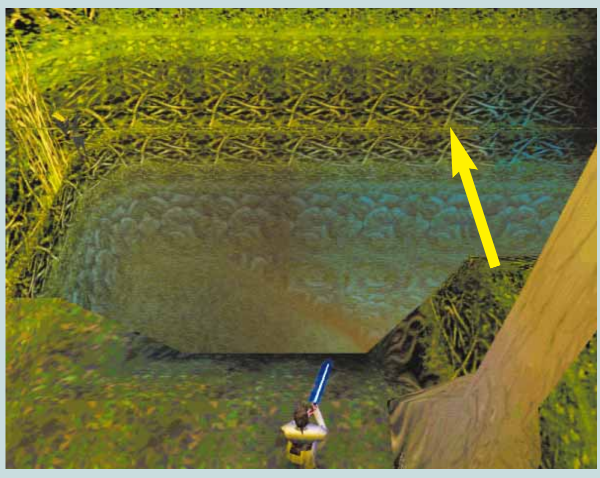
Um zu Jar Jar hochzugelangen, müssen Sie die Kiste (Pfeil) verschieben und draufspringen. Weiter geht es über einige Baumstämme.

2. Links von Ihnen finden Sie nach einer Weile Jar Jar, der Ihnen aber immer davonrennt. Sie finden ihn zunächst auf einem Stein hoch über sich. In einer Ecke des Platzes gibt es ein Medkit (in der Nähe der zwei Droiden) und einen Thermal Detonator (Doppelsprung auf einen der umliegenden Steine).

Folgen Sie dem Wesen immer weiter (achten Sie auf die stetig umfallenden Bäume), bis Sie zu einem Fluß mit großen Killerfischen gelangen.

3. Nach den Killerfischen folgen weitere Sprünge. Sie können die Abgründe aber auch dadurch überwinden, daß Sie sich an der Liane entlanghangeln. Üben Sie hier ruhig den Doppelsprung, Sie werden ihn noch benötigen.

4. Folgen Sie Jar Jar weiter. Sie gelangen zu einer Grube. Schieben Sie die Kiste in die Grube und klettern Sie mit ihrer Hilfe auf die andere Seite. Nun wird's knifflig: Sie müssen sich an die Ranke hängen.



Stellen Sie sich ganz rechts an den Baumstamm, um mit einem kleinen Sprung und ohne großen Anlauf an die Ranke zu gelangen.

5. Sie treffen Qui-Gon wieder, und der Level ist beendet.

LEVEL 3: OTOH GUNGA

Wie komme ich an den Wachen vorbei?

1. Mittels der Transferbubbles müssen Sie den Weg durch die Unterwasserstadt antreten. Gehen Sie aus der ersten Blase zu den Wächtern. Es gibt zwei Möglichkeiten: Töten Sie sie (dann müssen Sie aber alle im ganzen Level töten) oder benutzen Sie die Macht, um sie aus dem Weg zu schieben. Folgen Sie dem Weg, bis Sie zu einem Gungan kommen, der Ihnen einen Paß gibt. Es folgen einige Doppeljump-Hürden.



Sie müssen gleich an zwei Stellen hintereinander in Mission 3 auf solche Säulen hüpfen. Nutzen Sie die Doppelsprungtechnik. Vor allem bei der zweiten Sprungeinlage ist sie wichtig, da die Säulen sofort nach Ihrer „Ankunft" bergab fahren.

2. Haben Sie die Hüpfeinlagen bestanden, geht es weiter geradeaus. In der linken und rechten Blase auf dem Weg finden Sie Energiekugeln.

3. Sie kommen anschließend zu einem Wächter, den Sie durch die Gedankenkraft der Jedi (in Pink angezeigt) überzeugen, Sie durchzulassen. Es folgt ein weiteres Rätsel.

4. Der nachfolgende Wärter hilft Ihnen, den Fahrstuhl „anzuschmeißen", und dieser bringt Sie zu Jar Jar. Überzeugen Sie die Wächter mit der Macht davon, Jar Jar gehenzulassen, und folgen Sie ihm zum Levelausgang.



Sie müssen die Kiste an die Rampe schieben, dann den Knopf drücken und schnell hochhüpfen, um auf die gegenüberliegende Plattform zu gelangen. Die sich dort befindende Tür schließt sich schnell wieder.



Schieben Sie diese Kiste an die Maschinen am Rand, um an die Knöpfe zu gelangen. Haben Sie alle gedrückt, öffnet sich das Kraftfeld im Boden, und Sie können dort unten einen weiteren Schalter aktivieren.

LEVEL 4: DIE GÄRTEN VON THEED

1. Springen Sie ins Wasser und schwimmen Sie flußaufwärts. Dort finden Sie einige Treppen, also nix wie hoch. Weiter oben müssen Sie wieder ins Wasser. Springen Sie so weit wie möglich vom Wasserfall entfernt hinein, sonst saugt er Sie ein und Sie müssen wieder hochschwimmen.



Im Wasser finden Sie einige Mauerblöcke, auf die Sie springen können. So erholen Sie sich von den Killerfischen.

Wie setze ich die Brücke in Bewegung?

2. Bei den drei Wasserfällen sehen Sie eine kleine Platform und einige Stufen. Dort geht's lang. Anschließend müssen Sie über die drei Wasserfälle hüpfen, bis Sie zu einer Sackgasse gelangen. Dies scheint aber nur so, denn es gibt einen kleinen, silber-schwarzen Schalter zu Ihrer Rechten. Schießen Sie mehrmals darauf und eine Brücke wird sichtbar.



Sie müssen über die drei Wasserfälle hüpfen, bis Sie zu einer Sackgasse gelangen. Dies ist aber nur scheinbar eine Sackgasse, denn es gibt einen kleinen, silber-schwarzen Schalter (Kreis) zu Ihrer Rechten. Schießen Sie mehrmals darauf, und eine Brücke offenbart sich.

Wie weiche ich dem Panzer aus?

3. Am nächsten Schauplatz gibt es ein Kraftfeld um die Brücke. Links finden Sie einen Schalter, der durch Beschuß das Kraftfeld löst. Über die Brücke, dem Pfad folgen – und nun hilft nur noch Beten, Schießen oder Cheaten. Hier gilt es, massenweise Droiden und Schiffe zu beseitigen.
Vermeiden Sie den Kontakt mit dem Panzer – also gehen Sie lieber links herum, so daß Sie um ihn herumschleichen.

4. Sind Sie durch das Sicherheitstor hindurch, folgen Sie dem Pfad bis zu einem kleinen See mit einem großen Fisch und Stufen. Hochgehen, Button drücken und ab ins Wasser. Dasselbe machen Sie noch einmal, und wenn Sie nun die Stufen wieder heruntergehen, finden Sie einen Knopf, der vorher unter Wasser war. Er bewegt eine nahe Brücke. Treppen hoch und zur neuen Brücke schauen.



Schieben Sie eine Bank heran und springen Sie auf einen der Balkone. Sie finden einen Protonen-Raketenwerfer mit fünf Raketen. Sie benötigen diese, um die Zerstörerroboter zu beseitigen. Außerdem gibt es ein kleines Medkit.

5. Wenn Sie einige Extra-Goodies wollen, ignorieren Sie die Brücke erst einmal und treten hinter sie. Sie kommen zu einer Sackgasse mit einer Bank, zwei Balkonen und einem Knopf. Drücken Sie letzteren, und das Balkonfenster öffnet sich.

6. Gehen Sie zurück zu den Brücken und überqueren Sie sie. Schießen Sie auf den Mechanismus auf der Plattform, um die andere Brücke herunterzulassen. Rübergehen und auf die Bombe auf dem Boden achten!

7. Um einige Ecken geht es herum, bis Sie einen Panzer finden, der die Tore des Palastes bewacht. Jetzt müssen Sie schnell sein. Der Öffnungsmechanismus für die Tore ist weit oben rechts und links.



Springen Sie auf den Mauerblock links von den Stufen und schießen Sie auf den Mechanismus. Ein kleiner Weg links führt zu einem großen Medkit. Der andere Mechanismus wird aktiviert, indem Sie gleichzeitig Springen und Schießen (oder Force Push) benutzen. Gehen Sie durch die Tore, und der Level ist beendet.

DIE CHEATS

Sie müssen die Backspace-Taste drücken, um die Cheats eingeben zu können.

Cheat	Wirkung
i like to cheat	Alle Waffen
heal it up & give me life	100 Healthpunkte
iamqueen	Als Queen Amidala spielen
iampanaka	Als Captain Panaka spielen
iamquigon	Als Qui-Gon Jinn spielen
iamobi	Als Obi-Wan Kenobi spielen
i really stink	Skill Level einfach
but i feel so good	Mit Force Push kann man jetzt auch töten
perfection	Mit Force Push kann man jetzt auch töten
slowmo	Zeitlupenmodus
happy	Waffe 3 hat mehr Kraft
beyond cinema	Kinomodus
from above	Sie sehen alles von oben
naughty naughty	Kamera hinter dem Spieler
where is gurshick	Sie sehen die Game-Credits

S T U

LEVEL 5: DIE STADT THEED

Wie kann ich gewährleisten, daß der Königin in meiner Abwesenheit nichts passiert?

1. Sie müssen auf jeden Fall die Königin beschützen. Es geht damit los, daß Sie eine Statue wegschieben müssen.



Schieben Sie die Statue weg, so daß die Königin durchkommt. Anschließend erwartet Sie eine verschlossene Tür. Gehen Sie außen herum (Springen) und öffnen Sie die Tür für die Königin von innen.

2. Die Königin wird Ihnen sagen, daß sie wartet, bis die Luft rein ist. Gehen Sie vor und töten Sie alle Droiden, die sich Ihnen in den Weg stellen. Das wird eine Weile dauern, daher sollten Sie immer mal wieder zur Königin zurückgehen, um nachzuschauen, ob alles in Ordnung ist, nur so ist gewährleistet, daß sie nicht vom Gegner übermannt wird.



Wenn Sie den Sohn dieser Mutter finden, werden Sie mit Goodies belohnt.

Wie helfe ich dem durstigen Mann?

3. Sie kommen zu einem Hof mit einem großen Panzer und einem geschlossenen Tor zur Ihrer Rechten. Der Knopf dafür befindet sich hinter dem Panzer. Gehen Sie auf die Brücke, dort finden Sie einen verwundeten Mann, der um Wasser bittet. Wenn Sie ihm helfen wollen, springen Sie in seiner Nähe von der Brücke. Sie erblicken einen kleinen Pfad. Folgen Sie ihm bis zu den Stufen. Sie finden ein Fläschchen Wasser. Drücken Sie den roten Knopf und gehen Sie zur Brücke zurück.

4. Überqueren Sie die Brücke und finden Sie den Weg durch schmale Gassen, der Sie hinter den Panzer bringt. In einer Ecke ist der Button für die verschlossenen Tore. Wenn Sie die anderen Stufen in dieser Gegend hochrennen, können Sie einen Gefangenen befreien, der Ihnen dafür einen Thermal Detonator gibt.

5. Zurück zur Königin, sie wird Ihnen nun folgen. Laufen Sie langsam, sonst bleibt sie stehen. Gehen Sie mit ihr durch die jetzt geöffneten Tore. Achten Sie dabei auf die zwei Droiden im Fenster der nächsten Örtlichkeit.



Gehen Sie herunter und rechts. Zerstörungsroboter erwarten Sie, doch zwei Schüsse mit dem Protonen-Raketenwerfer sollten ausreichen. Sichern können Sie sich in einem Raum oberhalb der Stufen.

Wie zerstöre ich die rollenden Droiden?

6. „Stellen" Sie die Königin an den Stufen ab und kämpfen Sie sich über die Brücke zu einem Raum. Dort finden Sie den Protonen-Raketenwerfer. Sie benötigen ihn, um die Zerstörungsroboter zu vernichten.

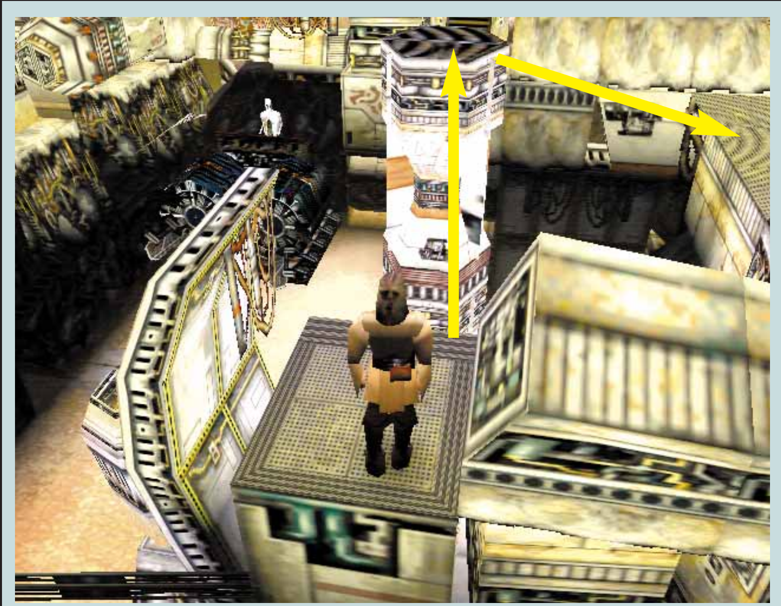
7. Die Königin folgt Ihnen in den Raum. Sie müssen weitere Treppen hochgehen (achten Sie auf das Stern-Symbol auf dem Boden). Sie gelangen in ein Haus mit einer unfreundlichen Frau. Immerhin ist in ihrem Schlafzimmer ein Medkit versteckt. Gehen Sie durch das Fenster und springen Sie auf das Seil. Sie sollten vorher die Droiden am Boden ausschalten. Klettern Sie auf die andere Seite.



Sind Sie einmal auf der anderen Seite, werden Sie in einem der Räume den roten Knopf finden, der die nächsten Türen öffnet.

8. Gehen Sie mit der Königin durch die Tür und sagen Sie ihr, daß Sie erst einmal die Gegend erkunden. Springen Sie über die Brücke in das Boot. Von dort geht es weiter hoch: die Treppen benutzen und auf den Balkon. Schießen Sie auf den Schalter gegenüber und die Brücke kommt herunter. Nun kann die Königin darüberlaufen. Folgen Sie ihr. Nach einigen weiteren Kämpfen erreichen Sie den Hangar, in dem drei Droiden auf Sie warten. Vernichten Sie sie.

LEVEL 6: MOS ESPA



Nach dem Treffen mit Anakin läuft er mit Ihnen über den Schrottplatz. Sie müssen auf dieses Podest, dann nach links und über den Steg, der dann allerdings einbricht.

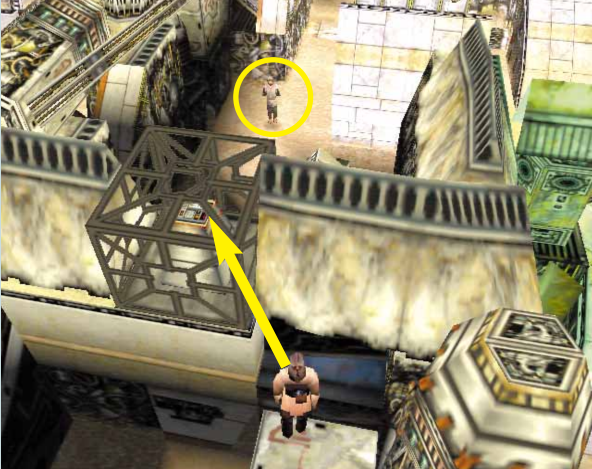
Wo findet man Anakin?

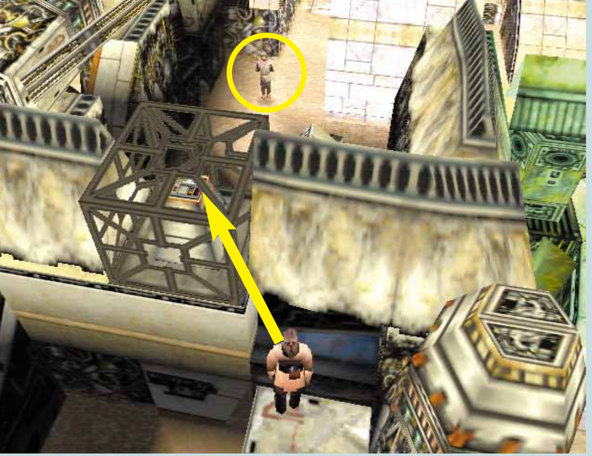
1. Kaum Kämpfe und viel Rennerei kennzeichnen diesen Level. Gehen Sie geradeaus und kämpfen Sie gegen einige Sandmänner. Springen und rollen Sie dabei viel herum, denn die Sandmänner gehen nicht gleich durch einen Schlag zu Boden. In der Stadt sind die Straßen farbig gekennzeichnet – rot, orange, blau und schwarz. Gehen Sie die blaue Straße herunter und sprechen Sie mit dem Händler in der Ecke.

2. Gehen Sie weiter, bis Sie auf der linken Seite eine Art Dino erblicken, einige Meter weiter steht Padme. Anakin finden Sie in den Sklavenvierteln. Sprechen Sie einen Jungen an und gehen Sie dann weiter zu Anakins Mutter. Sie führt Sie zu Anakin.

3. Gehen Sie nach dem Einbruch des Stegs nach rechts, einige Jawas werden ein Loch in die Wand schlagen. Gehen Sie durch und dann sofort links durch den Gang (nicht in die Wüste!).

4. Sie kommen zu Wattos Laden. Tauschen Sie dort zwei (!) Fuel Converter gegen den Naboo Fuel Coil. Draußen sprechen Sie mit Anakin, und er sagt Ihnen, daß er noch Teile für den Podracer benötigt. Sprechen Sie mit Padme und dann mit einem der blauen Mädels.





Nach dem kleinen Gang kommen Sie an diesen Ort. Um weiterzukommen, müssen Sie die Kiste am Boden an die durchsichtige Kiste schieben, um von dort oben zu Anakin zu gelangen.

Wie befreie ich den Jungen der alten Frau?

5. Auf einem Sockel in der Stadt finden Sie eine alte Frau in Pink. Sie hofft, daß Sie ihren Sohn befreien können. Um in das Haus zu gelangen, müssen Sie das Seil über sich benutzen – und das funktioniert folgendermaßen: Gehen Sie zurück zur orangefarbenen Straße, in der Ecke befinden sich Stufen, die zu einem Haus führen. Aus dem Fenster des Hauses gelangen Sie auf einen Vorsprung, dem Sie folgen. Jetzt finden Sie das erste Seil, klettern Sie auf die anderen Seite. In dem Raum erwartet Sie eine Selbstschußanlage, also schnell aus dem Fenster wieder raus und den Vorsprung entlanglaufen. Sie finden ein weiteres Seil. Springen Sie drauf, aber gehen Sie nicht hinüber, da von unten ein Gangster kommt und Sie abschießen möchte. Wenn Sie ihn erblicken, springen Sie zurück auf den Vorsprung, eliminieren ihn und gehen auf die andere Seite übers Seil. Im Hof gibt es zwei Käfige: In dem einen ist der Junge, aus dem anderen wird ein Monster ausbrechen. Schauen Sie sich seine Laufwege an, dann können Sie es von der Treppe aus erledigen. Um mit dem Jungen aus dem Hof zu kommen, müssen Sie den Kraftgenerator rechts um die Ecke zerstören. Als Belohnung gibt die Mutter Ihnen einen Repulse Booster.



Jar Jar finden Sie in einem Haus neben dem großen Dino, wo Sie vorher auf Padme getroffen sind. Schicken Sie ihn zu Watto. Sprechen Sie zuvor erneut mit dem Händler, der Ihnen gesagt hat, wo Anakin ist. Er tauscht Ihre beiden Fuel Converter gegen eine Masse Kuppler.

Wie bekomme ich das Servosystem?

6. Gehen Sie in die blaue Straße und helfen Sie dem Mann, dessen Haus besetzt wurde. Helfen Sie dabei noch dem Kaufmann im Hinterhof. Als Dank gibt er Ihnen ein weiteres Ersatzteil, das Sie in der Bar in der schwarzen Straße gegen einen Repulse Booster eintauschen können. Damit gehen Sie in die orangefarbene Straße. Im Haus neben Padme finden Sie Barbo, der die beiden Teile gegen das Servosystem tauscht.

Was tun, wenn man einen weiteren Fuel Converter benötigt?

7. Wenn Sie einen weiteren Fuel Converter benötigen, weil Sie auf eine andere Art getauscht haben, können Sie bei den Jawas in der Wüste einen finden oder zurück zu Barbo gehen und ihn fragen, ob er noch etwas anderes hat. Wenn Sie ihn töten, können Sie einen weiteren Fuel Converter stehlen. Außerdem gibt es noch die Möglichkeit, mit dem Kaufmann hinter dem Podrace mit der R2-Einheit den Fuel Converter gegen einen Hydrospanner zu tauschen. Den Hydrospanner bekommen Sie bei Watto. Wenn Sie alle Teile haben, gehen Sie zu Anakin und der Level ist beendet.



S T U

LEVEL 7: DIE ARENA VON MOS ESPA

Was tun gegen Jabbas Champion?

1. Finden Sie die blaue Lady aus dem letzten Level. Sie bringt Sie zu Jabba the Hut. Gefangen in einer Grube, müssen Sie gegen Jabbas Champion antreten.



Schwierig zu bekämpfen ist Jabbas Champion. Wenn Sie Granaten haben, können Sie ihn mit Force Push in die Ecke schieben und eine Granate werfen. Ansonsten hilft nur die virtuose „Springen mit Lichtschwert"-Technik. Sie bedarf aber viel Übung.

Wie kommt man zu Watto?

2. Wenn er tot ist, gehen Sie in die Bar. Sprechen Sie mit Teemto (gegenüber der Band). Er hilft Ihnen nur, wenn Sie einen Drink für ihn und seinen Freund bringen. Jetzt folgen Sie ihm (auch wenn er sagt, daß Sie warten sollen) zu Watto auf den Balkon. Plazieren Sie Ihre Wette und gehen Sie in den Zuschauerblock, springen Sie über die Barriere und suchen Sie Anakin am Podracer. Verfolgen Sie das blaue Wesen.



In dieses Haus müssen Sie, um das blaue Wesen wiederzufinden. Es hat das Ersatzteil allerdings nicht mehr. Im Haus gibt es eine Geheimtür, die Sie aufdrücken können. Dahinter wartet ein ganz harter Brocken von Monster, den Sie nur mit viel Geschick besiegen können. Stellen Sie sich dafür an den Rand der Eingangstür, so daß Sie es kaum sehen können, und schießen Sie von dort.

3. Haben Sie das Monster im Haus besiegt, müssen Sie zurück in die Arena und das Ersatzteil zurückgeben, und die Mission ist beendet.

LEVEL 8: ERSTE BEGEGNUNG MIT DARTH MAUL

Kann man Darth Maul schon jetzt besiegen?

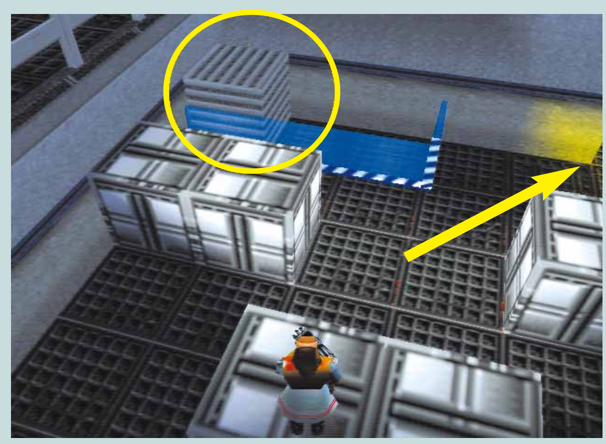
Nein! Sie können Darth Maul in diesem Level nicht töten. Gehen Sie aus der Stadt, bis Sie zur Bergkette kommen. Sie bricht zusammen, und Sie stehen Maul zum ersten Mal gegenüber. Achtung: Außer dem Lichtschwert sind alle anderen Waffen nutzlos. Nach einer Weile verschwindet er über die Berge. Springen Sie an der Sperre rechts einen Stein hoch und verschieben Sie einen weiteren, dann geht es weiter und Maul erwartet Sie wieder. Locken Sie ihn von dem anderen Weg, damit Sie die Arbeit am Schiff beenden können.

LEVEL 9: CORUSCANT

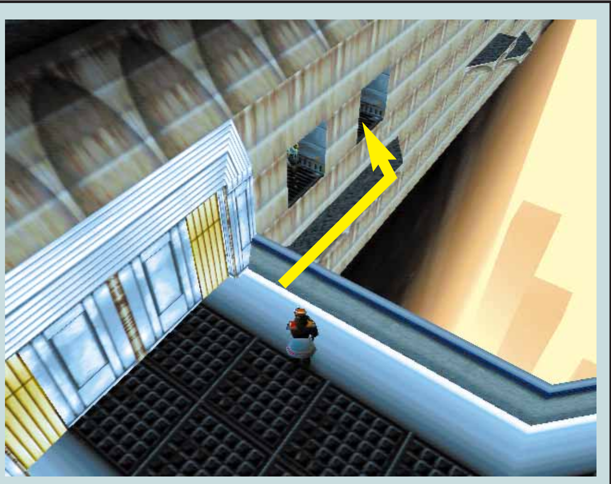
Wie komme ich an die Tickets für die Stadtrundfahrt?

1. In diesem Level spielen Sie Captain Panaka. Sie müssen die Königin beschützen. Sie beginnen auf einer Plattform in der Luft. Es liegen einige Waffen herum. Nehmen Sie die Plattform mit dem Droiden abwärts.

2. Im Touristen-Infozentrum benötigen Sie zwei Karten für die Stadtrundfahrt, haben jedoch kein Geld. Gehen Sie auf die nächste Plattform. Dort können Sie dem Mann zu Ihrer Linken Ihr Fernglas verkaufen, für das Geld erhalten Sie beim Typen zu Ihrer Rechten zwei Karten. Das Stadtrundfahrtsschiff wird zerstört. In der Grube mit dem Kraftfeld gibt es zwei bewegliche Boxen, die zum kleinen Fahrstuhl gefahren werden müssen.



Die Kiste hinter dem Kraftfeld (links) bekommen Sie, wenn Sie rechts die Kiste (dem Pfeil nach) hochsteigen und die Schalter oben umlegen. Dann müssen Sie die Kraftfeldkiste auf den Fahrstuhl schieben, diesen mit ihr hochfahren lassen und die rechte Kiste an den Fahrstuhl schieben, um hochklettern zu können.

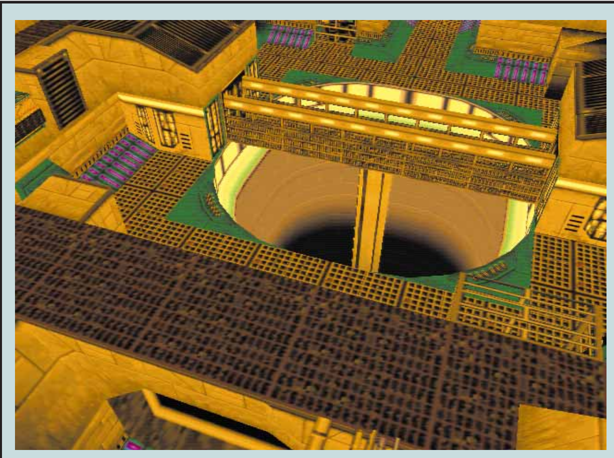


Springen Sie auf den Vorsprung, um ins zweite Fenster einsteigen zu können. Folgen Sie dem Gang in den Abstellraum. Hier gibt es zwei Kisten, die Sie verschieben können und die Goodies freigeben.

3. Während Sie die Kisten hin- und herschieben, wird die Königin entführt. Schieben Sie jetzt die auf dem Fahrstuhl stehende Box weiter in den nächsten Raum rechts. Sie brauchen sie, um nach Betätigung ▶



LEVEL 9: CORUSCANT



Nun folgt ein Puzzle, das Sie wie folgt lösen müssen: Schalter rechts drücken – Schalter links drücken – über die Brücke gehen – linken Schalter betätigen – rechten Schalter aktivieren – Schalter gegenüber drücken – ersten Schalter wieder anklicken – Knopf drücken, der die Steine bewegt, und durch die geöffnete Tür sprinten.

▶ des Schalters auf die Plattform zu springen, die Sie über den Abgrund bringt.

Was tun, nachdem die Königin entführt wurde?

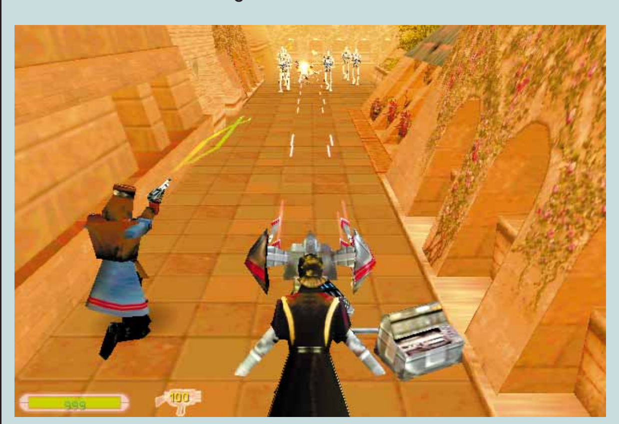
4. In der Verkaufsebene gibt es nur einen Aufzug (blaue Treppen hoch), den Sie benutzen können. Er führt Sie auf die dunkle Ebene, auf der es massig Türen gibt. Dort lauern Feinde oder erwarten Sie Goodies. Folgen Sie dem Gang und drücken Sie auf die Hand, um die Mauer herunterzufahren. Springen Sie darauf und warten Sie, bis Sie hochgefahren werden.
Nun müssen Sie die verschiedenen Schalter betätigen, um die Wände herunterzulassen und sich den Weg freizumachen. Sie müssen in einem Raum mit einigen Kisten landen. Eine Kiste ist weiß, schieben Sie sie von der anderen Kiste, und Sie finden die weiße Codekarte. Drücken Sie den Schalter, und wenn die Wände herunterfahren, nehmen Sie den Weg rechts von Ihnen. Benutzen Sie die Codekarte und töten Sie den Kerl bei der Königin. Er hat die rote Codekarte. Nachdem Sie sie im roten Controlpanel benutzt haben, nehmen Sie den Lift nach unten.

Wie lautete das Paßwort am Ende des Levels?

5. Bei der Tür mit dem Paßwort müssen Sie „Coruscant hat wundervolle Sonnenuntergänge" eingeben. Im Raum finden Sie einen weiteren Endgegner. Wichtig ist, daß Sie ihn treffen, wenn er Ihnen den Rücken zuwendet, denn er blockt sonst die Schüsse ab. Anschließend auf die bewegliche Plattform laufen, und der Level ist beendet.

LEVEL 10: ASSAULT ON THEED

1. In diesem Level spielen Sie sowohl die Königin als auch Obi-Wan. Am Anfang führt Obi-Wan seine Mannen, doch schnell wechselt die Szenerie, und Sie sind die Königin.
Nun müssen Sie aufpassen, daß General Panaka nichts geschieht. Wenn Sie Panaka stets folgen, führt er Sie durch den Level.



Nehmen Sie sich das Geschütz, nachdem Sie einige Zerstörungsroboter ausgeschaltet haben. Versuchen Sie vor allem die Roboter schnell auszuschalten, die auf Panaka (links) zielen.



Die Sicherheitstore sind verschlossen, doch wenn Sie den R2-Droiden lieb bitten (vorher den verwundeten Soldaten fragen), öffnet er die Tür ganz rechts. Gehen Sie in den Raum und zerstören Sie den Kraftgenerator.

2. Sie werden wieder zur Obi-Wan-Szene „gebeamt": Bekämpfen Sie Darth Maul, bis er sich verdrückt. Und wieder zurück zur Königin: Rennen Sie wie der Teufel, denn die rollenden Droiden sind Ihnen auf den Fersen. Gehen Sie die Treppen hoch, Sie finden in einem der Räume ein Medkit. Gehen Sie durch den Raum, über die Brücke und die Stufen hinunter.

Wie komme ich am Kraftfeld vorbei?

3. Das große Tor ist jetzt offen, und Sie finden ein pinkfarbenes Kraftfeld. Sprechen Sie mit dem verwundeten Soldaten und gehen Sie den Weg gegenüber vom Kraftfeld entlang, die Treppen hoch und nach rechts. Befreien Sie den Gefangenen.



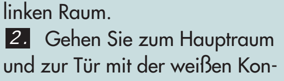
Am verwundeten Soldaten vorbei die Treppe hoch und Sie gelangen hierhin. Durch das zerstörte Mauerstück gelangen Sie hinter das Kraftfeld. Achtung: Durchgedrehte R2s erwarten Sie, wenn Sie um die Ecke gehen. Sie trefen Panaka wieder und folgen ihm durch den Garten.

4. Als Obi-Wan beenden Sie den Level: Bekämpfen Sie erneut Darth Maul und folgen Sie ihm über den Steg. Er wird einbrechen. Unten müssen Sie durch das blaue Kraftfeld (wenn es eine Pause einlegt). Anschließend links herum, und es ist geschafft.

S T U

LEVEL 11: THE FINAL BATTLE

1. Sie spielen Obi-Wan und die Königin im letzten Level. Los geht's mit der Queen: Gehen Sie vorwärts und sprechen Sie mit dem Soldaten in der Nähe der drei Türen. Hören Sie, was er Ihnen zu sagen hat, und öffnen Sie auf keinen Fall die Tür hinter ihm (so viele Gegner können Sie nicht ausschalten). Gehen Sie statt dessen in den Raum rechts und bewegen Sie die farbige Kiste zum linken Raum.



2. Gehen Sie zum Hauptraum und zur Tür mit der weißen Kontrolltafel zurück. Sie müssen zuvor den Paßkartenleser benutzen.

Schieben Sie diese Kiste unter den Knopf, denn wenn Sie ihn drücken, kommen Sie zu den Gefangenenräumen. Einer der Gefangenen hat den weißen Paß. Sprechen Sie mit ihm.

Wie bewältige ich den schier unüberwindlichen Abgrund?

3. Jetzt sind Sie wieder Obi-Wan. Gehen Sie durch die Tür. Sie müssen am Ende des Levels auf der anderen Seite der Plattformen sein. Töten Sie den Droiden und gehen Sie ganz links an zwei Kreisen mit Kraftfeldern vorbei, bis Sie an eine Sackgasse gelangen. Töten Sie auch diesen Roboter und springen Sie auf den Fahrstuhl nach ganz oben. Jetzt sehen Sie Qui-Gon.
Sie müssen jetzt eine Etage tiefer durch die Tür (Kreis mit dem Kraftfeld). Mit einem Doppelsprung kommen Sie hin. Gehen Sie durch die Tür und zerlegen Sie die zwei Roboter. Öffnen Sie die nächste Tür, und Sie befinden sich auf einem Steg. An der ersten Kontrolltafel machen Sie das Licht an, an der zweiten schalten Sie die blauen Kraftfelder aus. Gehen Sie zur ersten Tafel zurück. Gegenüber ist eine kleine Plattform ins Nichts. Sie müssen auf die andere kleine Plattform auf der anderen Seite. Mit dem Wurf eines Energieballes oder einer Granate schaffen Sie es, daß die gegenüberliegene Plattform Ihnen ein Stück „entgegenkommt". Springen Sie doppelt, und Sie sind da.
Durch die Tür, und Sie kommen erneut an einen Kreis ohne weitere Verbindung.

4. Jetzt „verwandeln" Sie sich wieder in die Königin. Im ersten Raum links gibt es einige Waffen. Entfernen Sie alle Roboter aus dem Areal und gehen Sie zur Tür links. Dahinter verbirgt sich ein neuer Gang.



In der Tür links (Pfeil) befindet sich der blaue Kartenleser. Die Tür hat rechts ein Medkit. Gehen Sie in die Halle. Links ist der Raum mit a) der blauen Karte und b) einem rollenden Zerstörungsrobbi, also Vorsicht! Panaka hilft Ihnen bei der Beseitigung des Droiden. Auch in der rechten Tür wartet so ein Roboter – lassen Sie sie einfach geschlossen.

Wie komme ich an die rote Keykarte?

5. Benutzen Sie die Karte im Kartenleser und gehen Sie zur Tür zurück, um das blaue Panel zu benutzen. Jetzt benötigen Sie die rote Karte, die sich auf einem Vorsprung in der Mitte des Raumes befindet.



Mit dem Fahrstuhl runter, den Vorsprung zur Ihrer Rechten erreichen Sie mit einem Doppelsprung. Dort ist der Knopf (B), der das Gitter weiter oben öffen. Jetzt gelangen Sie an die Kiste. Schieben Sie sie herunter und in den Raum mit den Kraftfeldern.

6. Obi-Wan. Gehen Sie auf den Kreis und schauen Sie herunter. Sie müssen auf den Kreis unter dem Droiden gelangen. Also auf den Fahrstuhl und in der Mitte der drei Levels aussteigen. Jetzt müssen Sie einen Doppelsprung auf den nächsten Kreis unter sich machen (mit dem pinkfarbenen Kraftfeld).

7. Weiter vorwärts und zu einem weiteren „Deadend". Töten Sie den Droiden und springen Sie (doppelt) auf den Kreis rechts unten (mit dem Fahrstuhl). Unbedingt abspeichern, da das sehr „tricky" ist. Ist es geschafft, fahren Sie mit dem Fahrstuhl ganz hoch und töten dort den Roboter. Gehen Sie durch die Tür.



So müssen die Kontrollpanels positioniert werden, damit Sie durch den Kraftfeldraum laufen können.

8. Ganz links im Kraftfeldraum schieben Sie die Kiste an die Wand und springen auf sie drauf. Jetzt geht es weiter in den Kontrollraum.

Was gibt es im Thronsaal zu tun?

9. Sie sind wieder die Königin: Töten Sie die Droiden mit dem Standgewehr. Gehen Sie die Treppe hoch. Wenn Sie noch Protonenraketen haben, ist jetzt der richtige Zeitpunkt, um sie anzuwenden. Gehen Sie durch die linke Tür oben und aus dem Fenster. Halten Sie sich auf dem Fenstersims rechts und gehen Sie ins nächste Fenster. Eine Tür führt Sie zum Thronraum. Dort sprechen Sie mit dem Typen auf dem Thron, und er schickt Ihnen eine ganze Ladung Droiden. Besiegen Sie sie.

10. Gehen Sie nach rechts und schauen Sie herunter. Sie müssen auf den Fahrstuhl springen. Steigen Sie in der Mitte der drei Etagen aus (dort hält der Lift nicht!), und folgen Sie dem Pfad an zwei Kreisen mit Kraftfeldern vorbei. Nun dasselbe Spiel wie zuvor: Springen Sie auf den Lift und steigen Sie auf der zweiten Ebene von oben aus. Jetzt gelangen Sie auf den Kampfsteg. Gehen Sie durch die Tür.

11. Jetzt kommt es zum Endkampf zwischen Ihnen und Darth Maul, nach dessen erfolgreichem Ende die Macht mit Ihnen sein wird.

Kann ich Darth Maul nur mit dem Lichtschwert besiegen?

Nein! Eine Strategie im Endkampf ist, Maul mit Force Push in die Ecke zu schieben und dort mit einer schweren Waffe (z. B. Protonenraketen) zu beschießen. Seien Sie vorsichtig, Maul wirft auch mit Kisten.

Thorsten Seiffert ■

Allgemeine Spieletips

Dungeon Keeper 2

Das Böse ist zurück! Endlich können dunkle Triebe wieder am heimischen PC ausgelebt werden. Dungeon Keeper 2 hat das bekannte Spielprinzip des Vorgängers beibehalten und durch neue Räume, Zauber und Kreaturen erweitert. Unsere allgemeinen Tips erleichtern den Berufsstart als „Dungeon Keeper".

AUFBAU DES DUNGEONS

Nur gut geplante Dungeons funktionieren auch!

EINTEILUNG DER RÄUME

Grundsätzlich werden Räume quadratisch bzw. rechteckig angelegt. Alle Räume besitzen eine Mindestgröße von 3x3, bis auf das Kasino mit 4x4. Wichtig bei fast allen Räumen ist, daß sie von Wänden umschlossen werden. In der Bibliothek entstehen z. B. nur an verstärkten Wänden oder massivem Fels Regale für Bücher oder im Trainingsraum die Zielscheiben. Wenn Sie Räume nicht direkt an Wände angrenzen lassen, verschenken Sie zusätzliche Möglichkeiten für Ihre Geschöpfe, höhere Stufen zu erlangen. Die einzigen Räume, die keine Wände und keine rechteckige Form benötigen, sind Schlafsaal und Schatzkammer.

In engen Gängen behindern sich die Kreaturen gegenseitig.

GRÖSSE DER DURCHGÄNGE

Am Zahltag marschieren alle Kreaturen zum Herz des Dungeons oder einer nahegelegenen Schatzkammer, um sich ihren Lohn abzuholen. Dabei kommt es in engen Durchgängen vor allem durch die dicken Teufler regelmäßig zu Behinderungen. Versuchen Sie, Durchgänge bzw. die direkten Wege von Schlaf- und Eßplatz zum Herz des Dungeons großzügig zu gestalten. Zwei Felder in der Breite lassen den Kreaturen genügend Luft, um sich frei durch oft benutzte Gänge zu bewegen.

Lange Wege machen Ihre Geschöpfe unglücklich.

ANLEGEN DER WEGE UND RÄUME

Lange Wege machen viele Kreaturen unglücklich. Die Wege zum Schlafplatz, zur Hühnerfarm und zur Schatzkammer sollten daher äußerst kurz gehalten werden. So werden z. B. Schlafräume um Hühnerfarmen herum angelegt. Außerdem ist es wichtig, Kreaturen zu trennen, die sich nicht mögen (z. B. Zauberer und Teufler). Weisen Sie ihnen unterschiedliche Schlafplätze zu, indem Sie sie auswählen und direkt über dem gewünschten Schlafplatz abwerfen.

Zauberer benötigen einen Schlafplatz für sich, am besten abgeschieden in der Nähe einer Bibliothek. Kämpfer wie Goblins, Salamander und Schwarze Elfen schlafen zusammen in einem Raum, der in der Nähe eines Trainingsraumes und einer Werkstatt liegt. Auf diese Weise vermeiden Sie Konflikte zwischen den Kreaturen.



Lange Wege zwischen Eß- und Schlafplatz machen die Kreaturen unglücklich: Bauen Sie Ruhe- und Wohnräume direkt nebeneinander.



Mit einer Tür werden die empfindlichen Zauberer von dem Trubel im Dungeon abgeschirmt. Sie brauchen Ruhe, wenn sie Zaubersprüche studieren.

WUSSTEN SIE SCHON?

Teufler benötigen viel Nahrung. Geben Sie ihnen daher einen Schlafplatz unmittelbar neben einer Hühnerfarm und sorgen Sie für ausreichend Nahrung.

DIE STIMMUNG DER KREATUREN:

Unglückliche Kreaturen verlassen Ihren Dungeon, wenn ihre Wünsche nicht erfüllt werden.

Wenn Ihre Geschöpfe keinen Schlafplatz haben, nichts zu essen oder am Zahltag kein Gold bekommen, werden sie schnell unglücklich. Wird das Problem nicht behoben, verlassen sie nach einiger Zeit Ihren Dungeon. Kümmern Sie sich also rechtzeitig darum, alle Wünsche zu erfüllen. Werfen Sie Geschöpfen, die nichts zu Essen haben, Hühnchen hin. Sie werden wieder glücklich und können ihren Weg unmittelbar dort fortsetzen, wo sie stehengeblieben sind. Wenn Sie mit der Hand des Bösen Geld aufnehmen, können Sie es direkt über

WUSSTEN SIE SCHON?

Wenn ein Portal keine weiteren Geschöpfe mehr anlocken kann, kommen trotz neuer Räume wie Folterkammer oder Arena keine neuen Kreaturen in Ihren Dungeon. Werfen Sie überzählige oder schwächliche Geschöpfe wieder in das Portal, um anderen Platz zu schaffen.

einer unglücklichen Kreatur abwerfen. Geld macht eben doch glücklich. Nehmen Sie den Imps Arbeit ab und befördern Sie abgebautes Gold von weit entfernten Schatzkammern selbst zum Herz des Dungeons. Liegt dort immer genug Gold, müssen die Kreaturen nicht weit laufen, wenn Zahltag ist. Kreaturen, die dazu tendieren, unglücklich zu werden, finden als Zuschauer in der Arena oder im Kasino Ausgleich.



Beim Spielen oder Saufen finden Ihre Kreaturen wieder zu ihrer guten Laune zurück. Es sei denn, Sie manipulieren das Spiel und zocken die Kreaturen ab.

TRAINING

Übung macht den Meister.

Lassen Sie die Kreaturen so oft wie möglich im Trainingsraum üben – auch wenn das Gold kostet. Nur so erlangen Sie höhere Stufen (maximal Stufe 4). Statt der Holzpuppen stellen auch Gefangene ideale Sparringspartner dar. Nehmen Sie sie aus dem Kerker heraus und werfen Sie sie mitten in den Trainingsraum oder wo sich sonst noch mehrere Ihrer Kreaturen aufhalten. Sie trainieren auf diese Weise nicht nur theoretisch und sind auf Kämpfe besser vorbereitet. Wenn es nichts mehr zu erforschen gibt, sollten Sie die Zauberer in den Trainingsraum schicken.



Training ist das A und O eines guten Kämpfers. Aber auch Zauberer sollten ab und zu ihre magischen Fähigkeiten hier trainieren.

In der Arena erlangen Schwarze Ritter in kürzester Zeit hohe Stufen.

In die Arena geht keines Ihrer Geschöpfe von selbst. Sie müssen die Kreaturen, die Sie trainieren wollen, dort hineinwerfen. Für Schwarze Ritter ist die Arena ideal, um in kürzester Zeit höhere Stufen (maximal Stufe 8) zu erlangen. Lassen Sie zwei von ihnen gegeneinander kämpfen und heilen Sie sie zwischendurch. Besitzen Sie einen Zauberer höherer Stufe, schicken Sie ihn als Zuschauer in die Arena. Er heilt die Kämpfer selbständig. Verliert trotzdem einer der Schwarzen Ritter alle Lebenspunkte, ist er nur bewußtlos und wird von den Imps sofort zum Schlafraum getragen. Dort kann er sich vollständig erholen.



Schwarze Ritter erreichen in kürzester Zeit hohe Erfahrungsstufen, wenn sie in der Arena trainieren. Kämpfe locken Zuschauer an, die sich prächtig amüsieren.

FALLEN

Mit Fallen können Sie dem Gegner schon vor dem Kampf Verletzungen beibringen.

Mit Fallen können Sie Wege sehr effektvoll sichern, die sich im Einzugsgebiet des Gegners befinden. Alarmfallen und Wachposten alarmieren Sie schon früh über das Eindringen des Gegners. Angstfallen sind besonders gegen gegnerische Imps sehr wirkungsvoll. Der grauenhafte Anblick der Falle hindert die meisten Feinde daran, sich zu nähern. Barrikaden und Stahltüren halten die Gegner für kurze Zeit auf – Zeit, die Sie zum Zusammentrommeln von Kämpfern

WUSSTEN SIE SCHON?

Die Effizienz eines Geschöpfes liegt normalerweise bei 79%. Soll z. B. ein Gegenstand hergestellt werden, arbeitet ein Troll oder Teufler mit 89%, wenn er in die Werkstatt geworfen wird. Eine Effizienz von 99% erreichen Sie, wenn Sie ihm zusätzlich einen Klaps geben. Auf dieselbe Weise funktioniert das Üben im Trainingsraum oder das Forschen in der Bibliothek. Werfen Sie die Kreatur hinein und geben Sie ihr einen Klaps.



Geschickt aufgebaut, stellt die Indyfalle Ihren Gegnern nicht nur ein Bein: Sie bricht ihnen sämtliche Knochen. Die Kugel läßt sich durch Klapse lenken!

nutzen können. Außerdem können Sie mit Barrikaden Wächterfallen schützen. Wenn die Gegner versuchen, sie niederzureißen, tragen sie erheblichen Schaden durch die ständig feuernden Wächterfallen davon. Auch für eine spätere Begegnung im Kampf haben Fallen einen entscheidenden Vorteil: Die Helden müssen sich bereits mit Verwundungen in den Kampf begeben.

KAMPF

Werden Geschöpfe im Kampf verwundet, sollten Sie sie sofort heilen oder zum Schlafraum tragen.

Um die eigenen Kreaturen in den Kampf zu führen, müssen sie an eine geeignete Stelle geworfen werden. Körperlich schwächere Geschöpfe wie die Zauberer erholen sich von dem Sturz viel langsamer. Während sie noch bewußtlos am Boden liegen, können die Gegner sie bereits angreifen. Am Boden liegende Kreaturen – ob nun die eigenen oder die des Gegners – können sich nicht wehren und sind sehr schnell besiegt. Sie können dies zu Ihrem eigenen Vorteil nutzen, indem Sie die stärksten und erfahrensten Gegner mit dem Zauberspruch „Donnerschlag“ zu Boden werfen (funktioniert jedoch nur, wenn der Kampf auf Ihrem Territorium stattfindet). Aber selbst Goblins, die sich am schnellsten erholen, sollten nicht im selben Feld abgeworfen werden, in dem die Helden stehen. Ein Abstand von etwa 3 Feldern sollte das Minimum sein.

Wie werden die Kreaturen im Kampf am besten formiert?

Kommt es zu einem Kampf, ist es wichtig, die eigenen Kreaturen richtig zu positionieren. Kämpfer wie Goblins, Salamander, Skelette und Schwarze Ritter setzen Körperkraft und schwere Waffen ein. Sie gehören an die Spitze der Truppe. Zauberer, Eiserne Jungfrauen und Schwarze Elfen werden dagegen weiter weg gestellt. Sie sind körperlich schwächer und daher für eine direkte Konfrontation mit dem Gegner nicht geeignet. Aus der Entfernung kämpfen sie jedoch sehr wirkungsvoll mit Pfeilen, Zaubersprüchen und Blitzen.

Was bringt der „Symbiose“-Zauber im Kampf?

Manchmal lohnt es sich, eine Symbiose mit einem Geschöpf einzugehen, um einzelne Gegner auszuschalten. Durch die gezielte Steuerung können Sie z. B. Feuerbällen eines gegnerischen Zauberer ausweichen, schnell auf ihn zulaufen und ihn gezielt mit wenigen Schlägen besiegen. Sie erregen mit dieser Methode weit weniger Aufsehen beim Feind, der bei einem Angriff einer großen Truppe möglicherweise zum Gegenschlag ausgeholt hätte.

Achten Sie auf Ihre starken Kreaturen!

Wenn hochstufige Kreaturen im Kampf verwundet werden, wenden Sie sofort einen Heilspruch auf sie an. Besitzen Sie zu wenig Mana, befördern Sie sie sofort zu einem Schlafraum. Dadurch minimieren Sie den Verlust von Kämpfern, die Sie lange trainiert und ausgebildet haben. Denn wenn Geschöpfe sterben, kommen zwar wieder neue durch die Portale. Diese sind jedoch wieder Kämpfer der untersten Stufe.

BESIEGTE GEGNER

Sterben Helden noch am Ort des Kampfes, werden sie von den Imps auf den Friedhof getragen. Dort werden sie zu Vampiren, die auf Ihrer Seite kämpfen.



Im Kampf geschlagene Gegner werden von den Imps auf den Friedhof gebracht. Nach einiger Zeit entsteht aus den verwesenden Leichen ein Vampir.

Nutzen Sie Ihre besiegten Gegner, um eine Armee von Untoten heranzuzüchten.

Wenn Helden im Kerker sterben, werden sie zu Skeletten. Dies ist eine einfache und schnelle Methode, um an neue Geschöpfe zu kommen. Aber Achtung: Nehmen Sie die Skelette aus dem Kerker heraus, denn sie sind sonst weiterhin im Kerker gefangen und nehmen unnötig Platz weg. Werfen Sie die Untoten lieber sofort in den Trainingsraum. Auch wenn Skelette nicht sehr lange im Kampf bestehen, sind sie dennoch durch ihre Genügsamkeit sehr wertvoll – sie fordern weder Lohn noch Brot und Schlaf brauchen sie auch nicht. Erfahrene Skelette sind starke Nahkämpfer. Aber auch die weniger erfahrenen Untoten lösen beim Gegner oft Angst und Schrecken aus.





Wenn Helden sterben, hinterlassen sie oft eine beträchtliche Summe Gold. Heben Sie es auf und bringen Sie es zur Schatzkammer.



Im Tempel werden nicht nur Kreaturen geopfert und gegen andere „getauscht". Läßt man Geschöpfe hier beten, steigt der Manavorat schneller an.



Der Kerker ist von einer Folterkammer umgeben. So können Sie direkt Gegner zum Verhör schicken und müssen nicht lange im Dungeon herumscrollen.

In der Folterkammer verraten Helden Informationen über den gegnerischen Dungeon.

In der Folterkammer bekehren Sie Helden nicht nur zum Bösen, Sie können auch einiges über den Gegner erfahren. Heilen Sie zuerst einen Gefangenen im Kerker und bringen Sie ihn dann in die Folterkammer. Dort gibt er entweder sein Wissen über die Umgebung preis oder er tritt zu Ihnen über – oder beides. Läßt sich ein Gefangener nicht bekehren, sollten Sie ihn auf keinen Fall sterben lassen. Heilen und foltern Sie ihn erneut. Das erhöht die Wahrscheinlichkeit, an mehr Geheimnisse und eine neuen Kämpfer zu kommen.

ZAUBER

Wenn Sie gegen stärkere Gegner gewinnen möchten, müssen Sie Ihre Kreaturen trainieren. Das kostet allerdings Gold, das in manchen Dungeons Mangelware ist. Besitzen Sie genügend Mana, lohnt es sich in manchen Fällen, Gold zu zaubern. Aber vergessen Sie nicht: In regelmäßigen Abständen ist Zahltag. Auf Dauer reicht „Gold erschaffen" dafür nicht aus, und das Mana verringert sich zusehends.

Während die Zauberer neue Sprüche erforschen, werden die alten verbessert.

In der Bibliothek werden nicht nur neue Zaubersprüche erfunden. Gleichzeitig werden die alten verbessert. Wenn Sie also zu Anfang mit weniger Imps auskommen, können Sie später mit den gleichen Manakosten Imps höherer Stufen herbeizaubern. Wenn es für die Zauberer nichts mehr zu erforschen gibt, sollten Sie sie auch ihre körperlichen Fähigkeiten trainieren lassen. Reißen Sie die Bibliothek jedoch nicht ab oder verriegeln Sie sie mit einer Tür, denn hier werden die magischen Gegenstände gelagert.

Der Tempel: Manaquelle und Opferraum.

Der Tempel hat zweierlei Funktionen: Er ist Opferstätte und Manaquelle zugleich. Wenn Kreaturen in die Mitte des Tempels geworfen werden, werden sie von den Göttern als Opfergabe genommen und schenken Ihnen daraufhin bessere Kreaturen. Wird der Tempel angebetet, arbeitet er als Beschleuniger für den Manazuwachs. Schicken Sie in Dungeons, in denen Sie viel Mana benötigen, regelmäßig Geschöpfe zum Tempel und lassen Sie sie dort beten.

Silke Menne/Florian Weidhase ■

WUSSTEN SIE SCHON?

Das Mana steigt zwar ständig an, bleibt aber bei 200.000 Punkten stehen. Lassen Sie das Mana, das Sie weiterhin bekommen würden, nicht verfallen. Zaubern Sie zum Beispiel einige Imps herbei.

OPFERGABEN

Opfer	Ergebnis
2 Teufler	1 Schurke
2 Schwarze Ritter	1 Vampir
2 Schwarze Elfen	1 Troll
2 Troll	1 Zauberer
2 Zauberer	1 Goblin
2 Salamander	1 Eiserne Jungfrau
2 Schurken	1 Salamander
2 Vampire	1 Teufler
2 Skelette	1 Schwarze Elfe
1 Riese + 1 Teufler	1 Barrikade
1 Vampir + 1 Troll	1 Angstfalle
1 Eiserne Jungfrau + 1 Troll	1 Blitzfalle



Komplettlösung

Die Völker

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe bereits jede Menge allgemeine Spieletips zu Die Völker an die Hand gegeben haben, lösen wir dieses Mal die drei Kampagnen. Unsere Komplettlösung umfaßt alle 30 Missionen und hilft Ihnen mit aufgedeckten Übersichtskarten samt Einzeichnungen weiter.

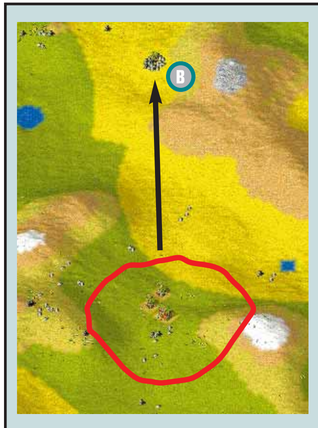
KOMPLETTLÖSUNG, AMAZONEN-MISSIONEN

1. EIN NEUES LAND (AUFBAUMISSION)



Ziel: Gründen Sie eine neue Stadt und betreiben Sie dort zwei Spähtürme!
Bilden Sie zwei Späherinnen und eine Gründerin aus. Erkunden Sie das Gebiet östlich Ihrer Hauptstadt. Gründen Sie dort eine neue Siedlung mit einem Wohnhaus und einer Schule. Bilden Sie dann zwei Holzfällerinnen und eine Jägerin aus. Bauen Sie zwei Spähtürme und besetzen Sie diese mit den zu Beginn ausgebildeten Späherinnen.

2. DER HEILIGE BAUM (SAMMELMISSION)



Ziel: Bringen Sie drei Einheiten Holz in Ihr Lager!
Schicken Sie Ihre Späherinnen, Bergfrauen und die Holzfällerin nach Norden zum heiligen Baum (B). Tragen Sie die Felsen rings um den Baum ab, indem Sie Ihren Bergfrauen nach getaner Arbeit stets den Befehl „Rohstoff wegwerfen" geben. Fällen Sie schließlich den Baum und bringen Sie das Holz in die Stadt.

3. DER GEBURTSTAG (AUFBAUMISSION)



Ziel: Lagern Sie zehn Schokotörtchen ein!
Bauen Sie zwei Wohnungen und erforschen Sie Jägerin und Bergfrau. Bilden Sie vier Holzfällerinnen, eine Jägerin und eine Bergfrau aus. Erforschen Sie Spähturm, Schrift und Gesetz. Bilden Sie eine zweite Baumeisterin aus. Errichten Sie zwei bis drei zusätzliche Wohnungen und eine Polizeistation. Bilden Sie eine zweite Jägerin aus. Erforschen Sie Ackerbau, Kakaoplantage sowie Kriegertafel und stellen Sie Ihrem Volk eine Kriegertafel und zwei Plantagen zur Verfügung. Erforschen Sie Botschaft, Marktplatz sowie Konditorei und errichten Sie eine Konditorei.

4. DER ERSTE KONTAKT (HANDELSMISSION, 1 KONK.: PIMMONS)



Ziel: Handeln Sie fünf Schokotörtchen gegen fünf Flaschen Pilzschnaps!
Geben Sie drei Wohnungen in Auftrag und bilden Sie zwei Holzfällerinnen aus. Errichten Sie Polizeistation, Lager und Brennerei. Bauen Sie Botschaft und Marktplatz und warten Sie auf die Eröffnung einer Botschaft der Pimmons, um Frieden zu schließen. Bilden Sie dann ein bis zwei Händlerinnen aus und handeln Sie Schokotörtchen gegen Pilzschnaps.

5. DAS MANÖVER (KAMPFMISSION, 1 KONKURRENT: PIMMONS)



Ziel: Zerstören Sie das Rathaus der Pimmons!
Wehren Sie den ersten Angriff der Pimmons auf Ihre Stadt ab und gruppieren Sie Ihre Truppen um den Spähturm im Nordosten der Stadt. Geben Sie Ihre Einheiten in der Pimmon-Stadt verloren. Bilden Sie je zwei Katapulte, Bihänderinnen und Alchemistinnen aus. Greifen Sie die Stadt der Pimmons mit allen Truppen an. Zerstören Sie zunächst Kaserne, Dressurfarm sowie Magierturm und dann Schule und Rathaus.



Nachdem Militärgebäude und Schule zerstört sind, wird das Rathaus angegriffen.

Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki

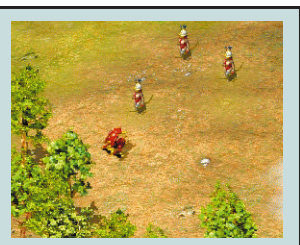
Gründen Sie hier eine neue Stadt.
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.
Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.

6. DIE KARAWANE (AUFBAUMISSION, 1 KONKURRENT: SAJIKI)





Sobald der Marktplatz in der Zweitsiedlung errichtet ist, kann Nahrung gehandelt werden.



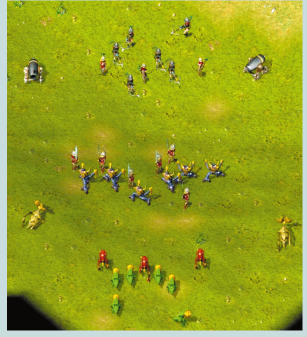
In den Wäldern rings um die kleinere Siedlung greifen Pyros eine unbewachte Händlerin an.

Ziel: Errichten Sie einen Handelsposten in Ihrer zweiten Stadt und lagern Sie dort fünf Nahrungseinheiten!
Legen Sie in Ihrer Hauptstadt Polizeistation, Kriegertafel, Tempel, Waffenfabrik und Mine still. Wandeln Sie die Erzeugnisse der Kakaoplantage zu 100% in Nahrung um und bilden Sie eine zweite Jägerin aus. Reißen Sie in Ihrer Zweitsiedlung das Labor ab und schulen Sie die Gelehrte zu einer Holzfällerin um. Bauen Sie dann eine zweite Wohnung und bilden Sie eine Bergfrau sowie eine Holzfällerin aus. Bilden Sie vier Bogenschützinnen in Ihrer Hauptstadt aus. Errichten Sie in beiden Städten Marktplätze und bilden Sie in der Hauptstadt eine Händlerin aus. Transferieren Sie Nahrung in die kleinere Siedlung, wobei Sie die Händlerin mit den Bogenschützinnen eskortieren. Diese können Sie bei Bedarf von der arbeitslosen Priesterin heilen lassen.

7. SCHLACHT IM MORGENGRAUEN (AUFBAUMISS., 1 KONK.: SAJIKI)



Ziel: Vernichten Sie die Sajiki!
Versuchen Sie, Ihre beiden Kanonen und die Armbrustschützinnen aus der anfänglichen Schlacht in Ihre Stadt zurückzuziehen. Bilden Sie je zwei Holzfällerinnen, Bergfrauen und Jägerinnen aus. Bauen Sie zwei Lagerhäuser sowie Polizeistation, Kriegertafel, Zeitungsstand und eine Wohnung. Bilden Sie weitere Katapulte und Fernkämpferinnen aus. Errichten Sie einen Spähturm (S) an der südl. Stadtgrenze. Von dort aus sehen Sie die gegnerischen Truppen patrouillieren (P). Umgehen Sie diese Truppen im Osten mit mindestens acht Armbrustschützinnen, zwei Katapulten und einer Priesterin und dringen Sie in die Stadt der Sajiki von Osten her ein (X). Zerstören Sie dort Kaserne und Zuchtstall. Ein Angriff auf das Rathaus lockt die patrouillierenden Truppen herbei und ist zu diesem Zeitpunkt nicht ratsam. Errichten Sie darum drei bis vier kleine Außenposten (A) im Süden Ihrer Stadt und besetzen Sie diese mit Armbrustschützinnen. Locken Sie dann die patrouillierenden Truppen der Sajiki vor diese Befestigungsanlagen. Zerstören Sie das Rathaus der Sajiki. Folgen Sie den fliehenden Einheiten bis zu der zweiten Sajiki-Siedlung und zerstören Sie auch diese.



Verheizen Sie Ihre Truppen nicht in der anfänglichen Schlacht; retten Sie vor allem die teuren Fernkampfeinheiten.

8. DAS MAGISCHE KREUZ (AUFBAUMISS., 1 KONK.: PIMMONS)



Ziel: Erbeuten Sie eine Kakaoschote und bringen Sie diese in Ihre Stadt!
Bauen Sie drei Häuser und zwei Lager, während Sie je zwei Holzfällerinnen und Jägerinnen sowie eine Bergfrau ausbilden. Erforschen Sie Gesetz, Zeitung, Marktplatz und Kaserne. Errichten Sie drei weitere Häuser sowie Polizeistation, Kriegertafel und Zeitungsstand. Bilden Sie zwei Holzfällerinnen und eine Jägerin aus. Bauen Sie zwei Kasernen und bilden Sie vier bis sechs Bogenschützinnen aus. Im Süden Ihrer Stadt werden Sie schon bald mit Angriffen der Pimmons rechnen müssen (1). Erforschen Sie Metallurgie, Schwertkämpferin und Armbrustschützin. Bauen Sie eine Mine auf dem Berg südlich Ihrer Stadt sowie mindestens eine Waffenschmiede. Gründen Sie drei neue Siedlungen im Norden und Süden Ihrer Hauptstadt. Errichten Sie jeweils eine Schule und vier Wohnhäuser, wozu Sie je eine Holzfällerin und Jägerin ausbilden müssen. So sollten Sie genügend Gold einnehmen, um vier bis sechs Armbrustschützinnen auszubilden. Erforschen Sie Tempel und großes Wohngebäude. Bauen Sie zwei bis drei große Wohnungen und bilden Sie zwei Priesterinnen aus. Sollten Ihnen Trägerinnen fehlen, können Sie einige von Ihren Neugründungen in die Hauptstadt übersiedeln. Greifen Sie die heilige Stätte (2) im Süden Ihrer Hauptstadt mit zehn Fernkämpferinnen und zwei Priesterinnen an. Gründen Sie dann eine neue Siedlung in unmittelbarer Nähe und tragen Sie den Felsen ab. Sie können dazu in anderen Städten Bergfrauen ausbilden und anschließend übersiedeln lassen. Pflücken Sie eine Kakaoschote mit einer Trägerin aus Ihrer Hauptstadt.



Die Bergfrauen müssen zunächst die massiven Felsen abtragen, damit die Kakaoschote gepflückt werden kann.

Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki

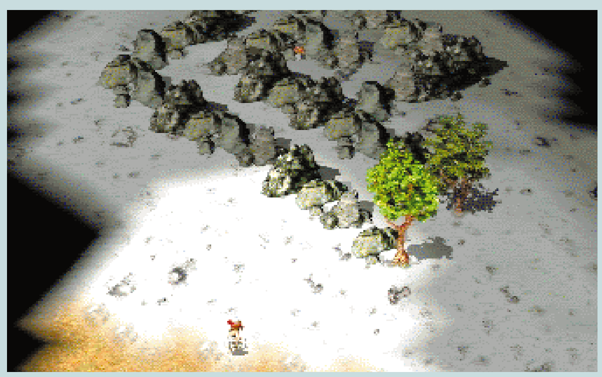
Gründen Sie hier eine neue Stadt.
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.
Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.

9. EINE GUTE NACHRICHT (GELEITSCHUTZMISS., 1 KONK.: SAJIKI)





Vor der Stadt wird das Zeitungsmädchen erwartet und durch den Belagerungsring der Sajiki geleitet.



Ziel: Führen Sie das Zeitungsmädchen sicher in die Stadt und erbauen Sie einen neuen Kiosk!
Führen Sie das Zeitungsmädchen aus dem Labyrinth (1). Wählen Sie dann nicht den direkten Weg zu Ihrer Stadt, sondern schlagen Sie genau die entgegengesetzte Richtung ein. Ihre Siedlung ist fast vollständig von den Sajiki umgeben. Nur im Norden ist der Belagerungsring nicht ganz geschlossen. Durchqueren Sie mit einer Späherin diese Lücke und erwarten Sie die gute Nachricht vor der Stadt (2). Errichten Sie einen Zeitungsstand und geleiten Sie das Zeitungsmädchen dorthin.

Der direkte Weg nach Hause ist sehr gefahrvoll. Wählen Sie den längeren, aber dafür sichereren Weg.

10. DIE ANKUNFT DER SCHATTEN (AUFBAUMISS., 1 KONK.: SAJIKI)



Ziel: Vernichten Sie die Sajiki!
Die Sajiki starten mit denselben Ausgangsbedingungen wie Sie, deshalb ist schnelles Wachstum bei dieser Mission besonders wichtig. Die Forschung spielt hier allerdings nur eine untergeordnete Rolle. Sie sollten nach und nach große Wohnung, neue Waffentechnik und Armbrustschützin erforschen. Bauen Sie vier Wohnungen und eine Polizeistation. Bilden Sie eine zweite Baumeisterin, eine Jägerin und vier Holzfällerinnen aus. Errichten Sie drei weitere Wohnungen sowie Kaserne, Mine und Botschaft. Bilden Sie sechs Bogenschützinnen, zwei Priesterinnen und zwei Späherinnen aus. Sobald die Sajiki ihren Standort durch Inbetriebnahme einer Botschaft verraten, marschieren Sie mit obigen Einheiten zu deren Stadt. Mit diesem Überraschungsangriff können Sie die unvorbereiteten Sajiki besiegen. Sollten Sie dennoch auf stärkeren Widerstand stoßen oder sollte Ihr Gegner bereits neue Siedlungen gegründet haben, müssen Sie Ihre Stadt weiter ausbauen. Errichten Sie dazu zwei bis drei große Wohnungen, Waffenschmiede, Kriegertafel, Zeitungsstand und eine zweite Kaserne. Gründen Sie drei bis vier neue Städte rings um Ihre Hauptstadt, in denen Sie jeweils eine Schule und vier Wohnungen errichten. Beginnen Sie mit der Ausbildung von Armbrustschützinnen, die Sie wieder zusammen mit Priesterinnen gegen die Sajiki schicken.



Je eher Sie eine Kaserne errichten und Militärs ausbilden, desto einfacher können Sie die Sajiki besiegen.



Gründen Sie neue Städte mit je vier Wohnungen, um über ausreichende Steuereinnahmen für das Militär zu verfügen.





Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki

Gründen Sie hier eine neue Stadt.
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.
Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.

KOMPLETTLÖSUNG, PIMMON-MISSIONEN

1. DIE TAVERNE (AUFBAUMISSION)



Ziel: Errichten Sie ein Wirtshaus!
Bauen Sie ein Wohngebäude und die Schule. Bilden Sie zwei Steinmetze aus und errichten Sie ein Labor sowie eine weitere Wohnung. Bilden Sie einen Gelehrten aus und erforschen Sie Jäger und Holzfäller. Bilden Sie einen Jäger und einen Holzfäller aus. Errichten Sie ein drittes Wohngebäude und bilden Sie einen weiteren Jäger und einen Holzfäller aus. Erforschen Sie Ackerbau und Wirtshaus, bilden Sie einen Wirt aus und errichten Sie das Wirtshaus.

2. OHNE MOOS NICHTS LOS (AUFBAUMISSION)



Ziel: 25 Bürger sollen 3.000 Goldstücke in Ihre Staatskasse zahlen!
Folgen Sie den Hinweisen zum Stadtaufbau aus Mission 1. Insgesamt benötigen Sie vier Steinmetze und je zwei Jäger und Holzfäller. Errichten Sie drei Lager und nach dem vierten Wohnhaus eine Polizeistation. Mit sieben Wohnungen können Sie eine Einwohnerzahl von 25 erreichen. Errichten Sie Wirtshaus und Zeitungsstand, um die Zufriedenheit der Bewohner zu erhöhen. Um die geforderte Summe schnell zu erwirtschaften, können Sie nach Erreichen der maximalen Einwohnerzahl Polizei, Labor, Wirtshaus und Zeitungsstand stillegen und damit Unterhaltskosten sparen.

3. DIE HASENPLAGE (JAGDMISSION)



Ziel: Legen Sie einen Nahrungsvorrat von 100 Portionen an!
Um diese Mission erfolgreich abzuschließen, bilden Sie bis zu fünf Jäger aus und beginnen mit der Hasenjagd.

4. NEULAND-GEWINNUNG (AUFBAUMISS., 2 KONKURRENTEN: AMAZONEN UND SAJIKI)



Ziel: Errichten Sie drei kleine Außenposten!
Errichten Sie weitere Wohnhäuser, während Sie vier Steinmetze und je zwei Jäger und Holzfäller ausbilden. Bauen Sie eine Polizei und einige Lager. Erforschen Sie die Kaserne und den kleinen Außenposten. Errichten Sie eine Kaserne und bilden Sie drei bis vier Bogenschützen zum Schutz vor den räuberischen Sajiki aus. Wenn Sie eine Botschaft bauen, können Sie die Standorte Ihrer Gegner erkennen. Friedensangebote wird man dort jedoch ablehnen. Konstruieren Sie drei kleine Außenposten.



Neben Polizeistation und Kaserne entstehen die drei Außenposten.

5. BARGELD LACHT (HANDELSMISSION, 2 KONKURRENTEN: AMAZONEN UND SAJIKI)



Ziel: Errichten Sie eine Bank und nehmen Sie 5.000 Goldstücke durch Handel ein!
Bieten Sie den Amazonen Frieden an. Errichten Sie fünf bis sechs weitere Wohnungen und zwei bis drei Lager, während Sie vier Steinmetze sowie je zwei Holzfäller und Jäger ausbilden. Erforschen Sie Kaserne und Metallurgie. Bilden Sie drei bis vier Bogenschützen aus. Bauen Sie eine Mine im Südwesten Ihrer Stadt und bilden Sie weitere Holzfäller aus. Errichten Sie zwei Pilzfarmen und eine Brennerei. Erforschen Sie den kleinen Außenposten und bauen Sie zwei dieser Türme im Norden der Stadt. Besetzen Sie diese mit je zwei Bogenschützen zur Verteidigung gegen die Sajiki. Erforschen Sie die Bank und bauen Sie diese. Bilden Sie Händler aus und verkaufen Sie den Amazonen Pilzschnaps. Errichten Sie eine Waffenschmiede und verkaufen Sie auch Waffen an die Amazonen.



Im Laufe der Zeit gründen die Amazonen neue Siedlungen, zu denen Sie Ihre Händler ebenfalls schicken können.

Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki

Gründen Sie hier eine neue Stadt.
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.
Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.

6. DIE ZWEI TÜRME (AUFBAUMISSION, 1 KONKURRENT: SAJIKI)

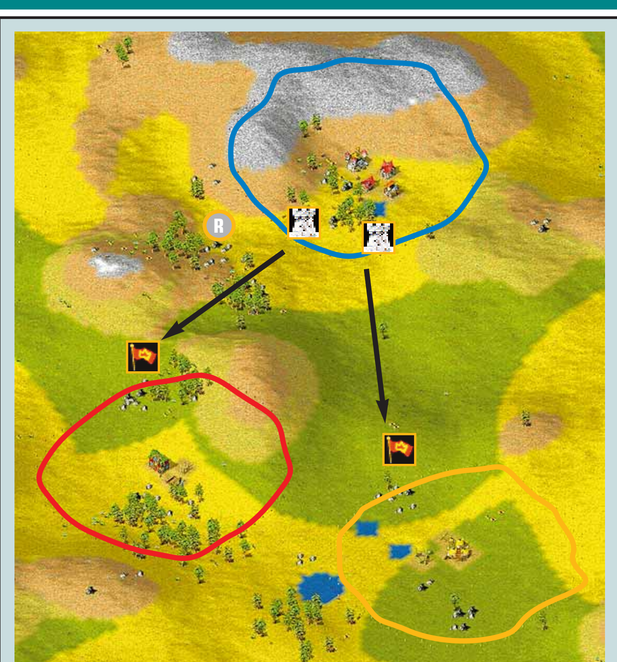




Ein Spähturm an der südwestlichen Landesgrenze erlaubt Ihnen einen tiefen Blick hinter die feindlichen Linien.

Ziel: Zerstören Sie die beiden Türme der Sajiki!
Errichten Sie weitere Wohnhäuser und bilden Sie drei Steinmetze sowie einen Jäger und Holzfäller aus. Erweitern Sie Ihre Siedlung um Polizeistation, Marktplatz, Wirtshaus und Zeitungsstand, so daß Sie eine Bevölkerung von mindestens 30 Einwohnern erreichen können. Bauen Sie unterhalb des Berges im Westen Ihrer Hauptstadt eine zweite Siedlung mit Schule, drei Wohnhäusern, Marktplatz und später auch einer Mine auf. Liefern Sie Holz und Steine in Ihre Zweitsiedlung und Eisen von dort zu Ihrer Hauptstadt. Erforschen Sie währenddessen Kaserne, Metallurgie und die Nahkämpfer der Pimmons. Errichten Sie Kaserne und Waffenschmiede und bilden Sie je vier Nah- und Fernkämpfer aus. Mit diesen können Sie die Außenposten der Sajiki niederreißen.

7. DAS WACHSTUM (AUFBAUMISSION, 2 KONKURRENTEN: AMAZONEN UND SAJIKI)



Ziel: Erhöhen Sie die Einwohnerzahl Ihrer Hauptstadt auf 50!
Erweitern Sie den Wohnraum für Ihre Untertanen auf sechs Häuser und bilden Sie vier Steinmetze sowie je zwei Jäger und Holzfäller aus. Errichten Sie dann eine Polizeistation und eine Botschaft.
Bieten Sie den Amazonen und den Sajiki Frieden an. Bauen Sie einen Spähturm und ein Lager an der südwestlichen Grenze Ihrer Hauptstadt. Von dort aus können Sie die außerhalb der Stadtgrenze gelegenen Ressourcen (R) bequem abbauen. Gründen Sie im Südwesten vor der Grenze zu den Amazonen und im Süden vor der Grenze zu den Sajiki neue Siedlungen. Errichten Sie jeweils eine Schule und nach und nach drei Häuser. Die Versorgung übernehmen je ein Jäger, ein Steinmetz und ein Holzfäller. Errichten Sie in beiden Siedlungen später Lager und Marktplatz und transferieren Sie Überschüsse in die Hauptstadt. Errichten Sie in Ihrer Hauptstadt drei weitere Häuser sowie Wirtshaus, Zeitungsstand, Mine und Marktplatz. Bauen Sie drei kleine Außenposten an der südwestlichen Grenze. So gewinnen Sie neues Bauland für zwei Pilzfarmen, eine Brennerei und drei große Häuser. Errichten Sie Tempel und Zirkus. Importieren Sie Törtchen oder Zigarillos von den Amazonen bzw. Sajiki.



Durch den Bau von kleinen Außenposten gewinnen Sie kostbares Bauland im Süden der Stadt.

8. DAS TRAININGSLAGER (AUFBAUMISS., 1 KONK.: AMAZONEN)

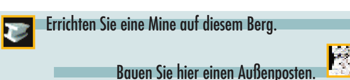


Ziel: Zerstören Sie die Kaserne der Amazonen!
Bauen Sie zwei kleine Wohnhäuser und bilden Sie Steinmetze, Holzfäller und Jäger aus. Errichten Sie in der Folge vier bis fünf große Wohnhäuser sowie Polizeistation, Wirtshaus und Zeitungsstand. Gründen Sie im Norden und Westen zwei neue Siedlungen, wie Sie es aus der vorherigen Mission kennen. Auf Lager und Marktplätze können Sie diesmal jedoch in Ihren Neugründungen verzichten. Erforschen und bauen Sie in Ihrer Hauptstadt Kaserne, Mine, Waffenschmiede und Tierfarm. Die Motivation Ihrer Untertanen halten Sie mit einem Tempel und einem Zirkus aufrecht. Bilden Sie vier Nahkämpfer und vier Echsenreiter aus und greifen Sie die Amazonenstadt an. Halten Sie sich nicht mit den Verteidigerinnen auf, sondern bekämpfen Sie direkt die Kaserne.

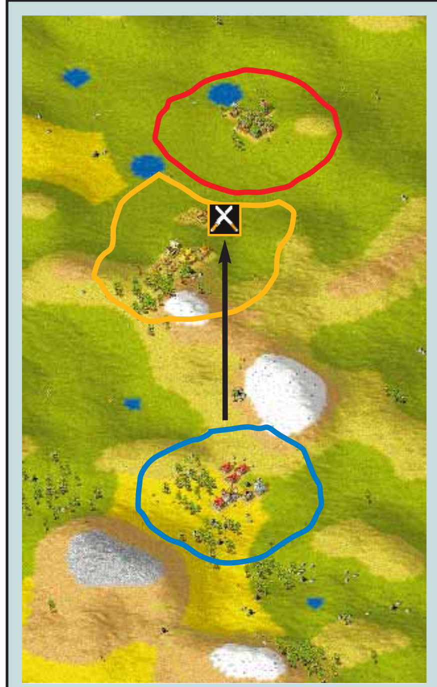


Das Ziel der Angriffe – die Kaserne der Amazonen – ist in einem dichten Waldgebiet versteckt.

Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki



9. GUTE NACHBARSCHAFT (AUFBAUMISSION, 2 KONKURRENTEN: AMAZONEN UND SAJIKI)



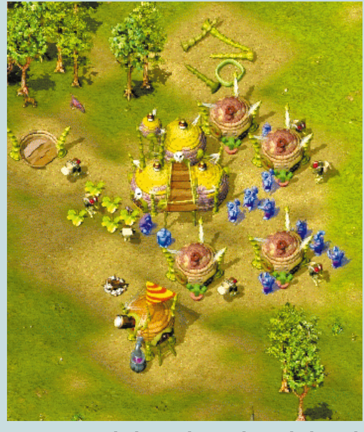
Ziel: Zerstören Sie den großen Außenposten der Sajiki!
Bilden Sie je einen Steinmetz, Holzfäller und Jäger aus. Schließen Sie Frieden mit Ihren beiden Konkurrenten. Erforschen Sie großes Wohngebäude, Zirkus und Saboteur. Bauen Sie zwei bis drei große Wohnhäuser sowie Polizeistation, Wirtshaus und Zeitungsstand. Errichten Sie eine Kaserne und bilden Sie zwei Saboteure aus. Schicken Sie diese nach Norden zur Sajiki-Siedlung und greifen Sie den großen Außenposten ohne Vorwarnung an.



Unsere beiden Saboteure schleichen unerkannt zum Außenposten. Noch sind die Sajiki ahnungslos.

10. DAS BÖSE ENDE? (AUFBAUMISSION, 1 KONKURRENT: SAJIKI)





Eine neue Stadt der Sajiki wurde entdeckt und wird mit Bogenschützen und Hammermännern angegriffen.

Ziel: Eliminieren Sie die Sajiki!
Errichten Sie vier bis fünf Häuser und bilden Sie vier Steinmetze, vier Holzfäller und zwei Jäger aus. Bauen Sie Botschaft, Polizei, Wirtshaus und Zeitungsstand. Erweitern Sie Ihre Stadt um zwei bis drei große Wohnhäuser. Errichten Sie eine Mine im Norden der Stadt und eine Waffenschmiede. Gründen Sie im Norden und Süden der Hauptstadt neue Siedlungen. Stellen Sie die Einwohner der Hauptstadt mit Tempel und Zirkus zufrieden, bis die Wohnhäuser gut gefüllt sind. Setzen Sie dann alle Vergnügungsstätten außer Betrieb, um Gold für Ihr Militär anzusparen. Erforschen Sie die Nahkämpfer der Pimmons und errichten Sie zwei Kasernen. Bilden Sie Späher aus und suchen Sie nach jungen Siedlungen der Sajiki. Mit je vier Nah- und Fernkämpfern können Sie zuerst die entdeckten Zweitsiedlungen und dann die Hauptstadt der Sajiki zerstören. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe dabei auf die Rathäuser. Führen Sie ein oder zwei Priester mit, um Ihre Soldaten in der Schlacht zu heilen.



Zum Schluß werden alle Truppen zusammengezogen, um in die Hauptstadt der Sajiki einzufallen.

Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki

Gründen Sie hier eine neue Stadt.
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.
Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.

KOMPLETTLÖSUNG, SAJIKI-MISSIONEN

1. DIE TROCKENPERIODE (AUFBAUMISSION)



Ziel: Lagern Sie 100 Nahrungsportionen ein!
Errichten Sie Wohnbau, Verpuppungsstätte und Labor. Bilden Sie einen Gelehrten und zwei Steinmetze aus. Erforschen Sie Holzfäller, Jäger und Lagerhaus. Errichten Sie einen zweiten Wohnbau und bilden Sie einen Jäger und zwei Holzfäller aus. Errichten Sie einen dritten Wohnbau und drei Lager. Brüten Sie zwei weitere Jäger aus.

2. DER ERSTE KRIEGER (AUFBAUMISSION)



Ziel: Bauen Sie eine Kaserne und brüten Sie einen Pyro aus!
Gehen Sie zunächst so vor wie in der vorherigen Mission. Es reicht jedoch, wenn Sie nur einen Jäger ausbrüten und lediglich ein Lagerhaus errichten. Erforschen Sie Spähturm, Schrift, Botschaft, Marktplatz und Kaserne. Bauen Sie drei weitere Wohnbaue und eine Polizeistation. Errichten Sie eine Kaserne und bilden Sie einen Pyro aus.

3. VERHASSTER FRIEDE (AUFBAUMISSION, 2 KONKURRENTEN: PIMMONS UND AMAZONEN)



Die Botschaften Ihrer Konkurrenten – hier die der Pimmons – werden stark bewacht.

Ziel: Schalten Sie die Botschaften und Diplomaten Ihrer Konkurrenten aus!
Errichten Sie drei Wohnungen und eine Verpuppungsstätte. Bilden Sie je drei Steinmetze und Holzfäller sowie einen Jäger aus. Bauen Sie drei weitere Wohnungen, Polizei, Botschaft und ein bis zwei Lager. Die Nahrungsversorgung stellt ein zweiter Jäger sicher. Schicken Sie Ihren Diplomaten zu den Amazonen und Pimmons und unterbreiten Sie Friedensangebote. Diese wird man bei Ihren Konkurrenten annehmen. Erweitern Sie Ihre Stadt auf neun Wohnungen. Die Motivation Ihrer Untertanen erhalten Sie durch den Bau einer Kriegertafel und einer Infohöhle. Gründen Sie zwei neue Städte unmittelbar an der Grenze zu den Amazonen bzw. Pimmons. Bauen Sie jeweils Verpuppungsstätte und drei bis vier Wohnungen. Bilden Sie pro neuer Siedlung zwei Holzfäller, zwei Steinmetze, einen Jäger und später auch drei Baumeister aus. Bauen Sie zwei Kasernen in Ihrer Hauptstadt und brüten Sie zwölf Pyros aus. Errichten Sie in jeder Ihrer jungen Städte drei kleine Außenposten dicht an der Grenze zu Ihren Konkurrenten und besetzen Sie sie mit je zwei Pyros. Greifen Sie nun die gegnerischen Militäreinheiten an, die die Botschaften schützen. So können Sie diese vor Ihre Verteidigungsanlagen locken und ausschalten. Ihre Baumeister reparieren die Außenposten während des Kampfes, so daß Sie nicht mehr als einen verlieren sollten. Sind die Verteidiger eliminiert, können Ihre Pyros die Botschaften niederreißen.

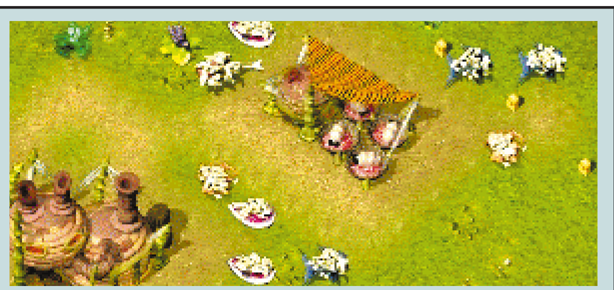


Ihre Pyros locken die Verteidiger der Botschaft an und bekämpfen sie von den Außenposten herab.

4. VIEL RAUCH UM NICHTS (AUFBAUMISSION)



Ziel: Bauen Sie eine Orgiengrube und produzieren Sie zwanzig Zigarillos!
Bauen Sie fünf Wohnungen und brüten Sie einen Jäger sowie je zwei Holzfäller und Steinmetze aus. Erforschen Sie Gesetz und Madendreherei. Errichten Sie Polizeistation und Orgiengrube. Bauen Sie schließlich zwei Madenzüchtereien und eine Madendreherei, um die geliebten Zigarillos herzustellen.



Sobald Madenzüchter und -dreher den Betrieb aufgenommen haben, werden die begehrten Rauchwaren hergestellt.

Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki

Gründen Sie hier eine neue Stadt.
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.
Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.

V W X

5. GEHEIMNISVOLLER WALD (AUFBAUMISSION, 1 KONK.: AMAZONEN)





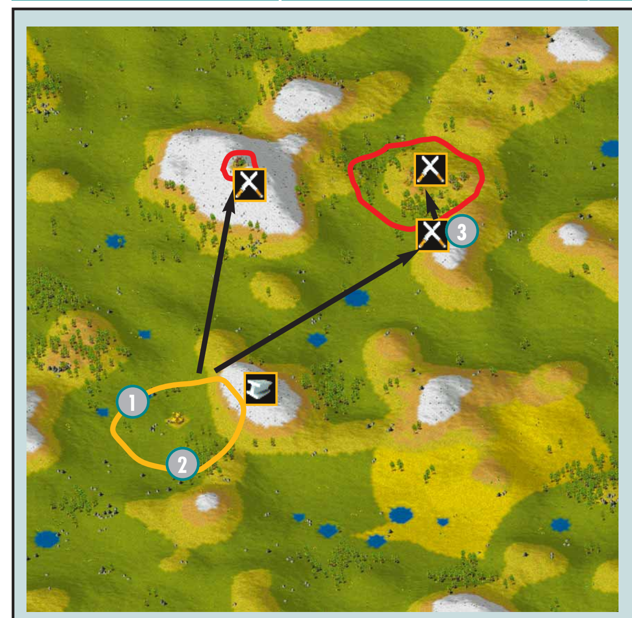
Unsere Pyros sind in die unbewachte Amazonen-Stadt eingedrungen und greifen das Rathaus an.

Ziel: Zerstören Sie den Tempel der Amazonen! Errichten Sie sechs Wohnbauten, eine Polizeistation und drei Lager. Brüten Sie je drei Holzfäller und Steinmetze sowie einige Späher aus. Erkunden Sie die Stadt der Amazonen (A). Der Tempel (T) ist stets schwer bewacht, oftmals lassen die Amazonen den Stadtkern jedoch völlig schutzlos zurück. In diesem Fall reicht eine Handvoll Pyros aus, um deren Rathaus niederzureißen und die Mission schnell zu gewinnen. Andernfalls bauen Sie eine Mine im Norden Ihrer Stadt sowie eine Waffenfabrik und nehmen die Waffenproduktion auf. Schulen Sie dann zwei Steinmetze zu Holzfällern um, damit Sie den steigenden Holzbedarf decken können. Als Forschungsvorhaben müssen Sie Kämpfer und Berserker in Auftrag geben. Gründen Sie zwei bis drei neue Siedlungen in der Nähe Ihrer Hauptstadt mit jeweils drei bis vier Wohnbauten und einer Verpuppungsstätte. Errichten Sie zwei Kasernen und bilden Sie vier Berserker aus. Lassen Sie diese den Tempel (T) direkt angreifen. Trotz des Pfeilhagels der Verteidigerinnen sollten Sie das Heiligtum mit Ihren Nahkämpfern zerstören können.



Durch die Gründung von neuen Siedlungen steigern Sie Ihre Steuereinnahmen derart, daß Sie Berserker ausbilden können.

6. SABOTAGE (AUFBAUMISSION, 1 KONKURRENT: AMAZONEN)



Ziel: Finden und zerstören Sie die Minen der Amazonen!
Errichten Sie vier Wohnungen, Verpuppungsstätte und Labor. Bilden Sie vier Holzfäller und je drei Steinmetze und Jäger aus. Errichten Sie an der nordwestlichen (1) und südlichen (2) Stadtgrenze je einen Spähturm und ein Lagerhaus. So können Ihre Jäger die Jagdgebiete besser nutzen. Errichten Sie vier weitere Wohnbauten und eine Polizeistation. Wie in der vorherigen Mission haben Sie nun mehrere Möglichkeiten. Sie können Späher ausschicken, um die Stadt der Amazonen zu entdecken. Brüten Sie dann vier bis sechs Pyros in einer Kaserne aus und greifen Sie die Stadt an. Sie sollten nur auf geringe Gegenwehr einiger Jägerinnen auf dem südlich gelegenen Berg (3) stoßen und das Rathaus abreißen können. Alternativ dazu können Sie vor dem Bau einer Kaserne eine Mine und eine Waffenschmiede errichten und Waffen produzieren. Erforschen Sie den Saboteur und bilden Sie einen aus. Am einfachsten ist es nun, eine Botschaft einzurichten und den Amazonen einen Waffenstillstand anzubieten (einen völligen Frieden wird man dort nicht akzeptieren). Dann können Sie mit dem Saboteur die Mine der Amazonen zerstören. Anderenfalls müssen Sie die Bihänderinnen mit einigen Pyros von der Mine weglocken, ehe Ihr Saboteur zuschlagen kann.

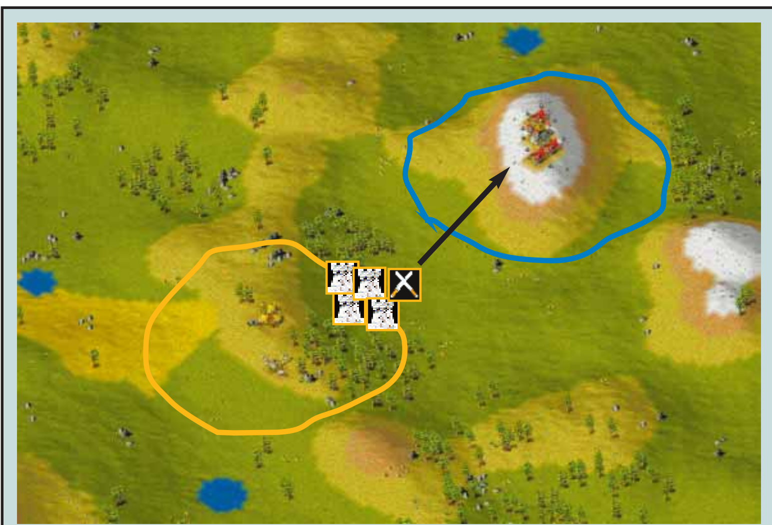


Dank des Waffenstillstandes kann sich der Saboteur der Mine unbehelligt nähern und diese zerstören.

Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki

Gründen Sie hier eine neue Stadt.
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.
Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.

7. DIE BERGFESTUNG (AUFBAUMISSION, 1 KONKURRENT: PIMMONS)





An dieser Verteidigungsstellung beißen sich die pimmonischen Hammermänner die Zähne aus.

Ziel: Eliminieren Sie die Pimmons!
Bauen Sie insgesamt neun Wohnungen, zwei Lager, Polizeistation, Orgiengrube, Infohöhle und Kaserne. Brüten Sie drei Holzfäller, zwei Steinmetze, zwei Jäger und einige Späher aus. Errichten Sie im Nordosten der Stadt vier kleine Außenposten und besetzen Sie sie mit jeweils zwei Pyros. Halten Sie vier Baumeister für Reparaturarbeiten bereit. Locken Sie die Hammermänner der Pimmons in diese Verteidigungsstellung und eliminieren Sie sie. Dann können Sie die Gebäude der Pimmons abreißen.

8. DAS ERBE (AUFBAUMISSION, 2 KONKURRENTEN: PIMMONS UND AMAZONEN)



Ziel: Machen Sie die Einwohner Ihrer Hauptstadt wunschlos glücklich!
Um diese Mission auf herkömmliche Art und Weise zu gewinnen, gehen Sie folgendermaßen vor:
Brüten Sie je drei Holzfäller und Steinmetze sowie zwei Jäger, einen Baumeister und einige Späher aus. Errichten Sie zwei Lager, Kaserne und Botschaft. Bilden Sie mindestens vier Pyros und zwei Tempeljünger für die Verteidigung aus. Erfüllen Sie dann nach und nach die Wünsche Ihrer Bevölkerung. Die Versorgung mit Ressourcen stellt zunächst das kleine Wäldchen (W) im Süden sicher. Gründen Sie bald eine neue Siedlung im waldreichen Norden und transferieren Sie vor allem Nahrung in die Hauptstadt. Um die fortschrittlichen Gebäude errichten zu können, müssen Sie zunächst die Eisenproduktion aufnehmen. Errichten Sie dazu eine Mine auf einem der umgebenden Berge. Auf eine Waffenfabrik können Sie jedoch verzichten. Als Forschungsvorhaben müssen Sie lediglich die Kampfarena in Auftrag geben. Zur Produktion von Zigarillos errichten Sie zwei Madenzüchtereien und eine Madendreherei. Schokotörtchen bzw. Pilzschnaps können Sie erst importieren, nachdem Sie mit Ihren Konkurrenten Frieden geschlossen haben. Oftmals wird man Ihre Friedensangebote jedoch wiederholt ablehnen. Warten Sie in diesem Fall auf einen Angriff der Pimmons oder schicken Sie selbst einige Einheiten in gegnerische Städte. Sobald einige Ihrer Krieger gefallen sind, wird Ihre dezimierte Bevölkerung kein Verlangen mehr nach den Spezialprodukten Ihrer Gegner verspüren, und Sie haben die Mission gewonnen.

Sie können die Spielzeit drastisch verkürzen, wenn Sie folgende Alternative wählen:
Gründen Sie sofort eine neue Siedlung an beliebiger Stelle und bauen Sie dort nur eine Verpuppungsstätte. Reißen Sie die drei großen Wohnungen in der Hauptstadt ab. Siedeln Sie die meisten Einwohner der Hauptstadt um, indem Sie sie in die Verpuppungsstätte der neuen Stadt und gleich wieder heraus schicken. Damit verkleinern Sie die Bevölkerung in Ihrer Hauptstadt dermaßen, daß diese schon bei ausreichender Nahrungsversorgung zufriedengestellt ist. Es reicht dann, wenn Ihr Jäger ein Wild erlegt.



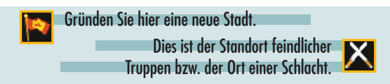
Die Versorgung Ihrer Hauptstadt können Sie nur sicherstellen, wenn Sie Nahrung aus einer Neugründung transferieren.



Die Mission läßt sich einfacher durch die größte Umsiedlung in der Geschichte des Planeten gewinnen.



Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki



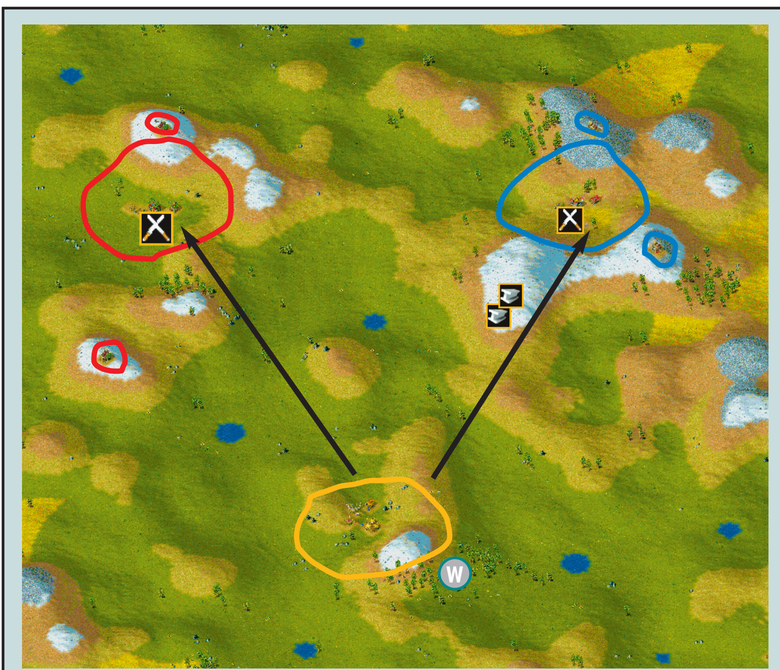


Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.

Bauen Sie hier einen Außenposten.



9. DAS MONOPOL (AUFBAUMISSION, 2 KONKURRENTEN: PIMMONS UND AMAZONEN)





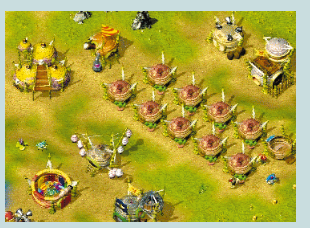
Der Bau von eigenen Minen verschlingt viele Ressourcen, die nur durch das Ausbrüten neuer Träger herangeschafft werden können.

Ziel: Zerstören Sie die Minen der Konkurrenz und nehmen Sie fünf Bergwerke in Ihrer Hauptstadt in Betrieb!

Errichten Sie drei Wohnbauten und brüten Sie einen Jäger sowie je zwei Holzfäller und Steinmetze aus. Bauen Sie dann vier weitere Wohnungen und eine Polizeistation. Die Ausbildung von einem weiteren Jäger, drei Holzfällern und einem Steinmetz stellt die Versorgung mit Ressourcen sicher. Stellen Sie zwei Späher in das südöstliche Wäldchen (W), um Ihren Jägern und Holzfällern die Arbeit zu erleichtern. Bauen Sie zwei Lager und ein bis zwei Kasernen. Beginnen Sie mit der Ausbildung von Pyros. Sie besitzen von Anfang an Späher in unmittelbarer Nähe der Städte Ihrer Konkurrenten. Kundschaften Sie diese aus und greifen Sie die Stadt mit sechs Pyros an, die am weitesten entwickelt ist. Normalerweise beginnen die Amazonen schon früh mit der Waffenproduktion, so daß Sie sich zuerst um dieses Volk kümmern müssen. Sie machen Ihre Konkurrenten handlungsunfähig, wenn Sie deren Schulen zerstören und deren Baumeister eliminieren. Dann können Sie die vier Minen niederreißen. Am südöstlich gelegenen Berg können Sie selbst drei Minen in Betrieb nehmen, die geforderten restlichen zwei müssen Sie weiter entfernt errichten. Dazu benötigen Sie weitere Träger, die Sie durch den Bau von zusätzlichen vier Wohnungen sowie von Orgiengrube und Infohöhle erhalten.

10. DER PERFEKTE BAU (AUFBAUMISSION, 2 KONKURRENTEN: PIMMONS UND AMAZONEN)





In dieser Mission ist es wichtig, schnell Wohnraum bereitzustellen, um ein hohes Bevölkerungswachstum zu erzielen.

Ziel: Vernichten Sie die Pimmons und Amazonen!

Sie starten mit einem kleinen Entwicklungsvorsprung vor Ihren Konkurrenten, den es auszubauen gilt: Erweitern Sie Ihre Stadt unverzüglich auf zehn Wohnhäuser sowie Polizeistation (nach dem 4. Haus), Orgiengrube (nach dem 6. Haus) und Infohöhle (nach dem 8. Haus). Dazu brauchen Sie unbedingt einen zweiten Baumeister. Errichten Sie dann zwei Kasernen und eine Botschaft. Bilden Sie erst jetzt je zwei Jäger und Holzfäller aus und weisen Sie diesen als Arbeitsgebiet den Wald (W) im Nordwesten der Stadt zu. Klären Sie diesen mit zwei Spähern auf. Als militärische Einheiten genügen die Pyros vollkommen. Sie sollten rund ein Dutzend ausbilden. Belassen Sie drei bis vier stets in Ihrer Stadt, um sporadische Angriffe gegnerischer Jäger abzuwehren. Die Amazonen und Pimmons werden schon bald Botschaften eröffnen. Waffenstillstand oder Frieden wird man zwar nicht akzeptieren, dafür kennen Sie ab diesem Zeitpunkt die Standorte der gegnerischen Städte. Greifen Sie zuerst die Amazonen mit acht Pyros und zwei Tempeljüngern an. Konzentrieren Sie sich auf Schule, Kaserne sowie die Baumeisterin, so daß dieses Volk handlungsunfähig wird. Anschließend ziehen Sie weiter zu den Pimmons, deren Siedlung Sie vollständig niederreißen. Dann eliminieren Sie auch die Amazonen. ■

Andreas Krumme



Unsere Fernkämpfer haben vor dem Rathaus der Pimmons Aufstellung bezogen und reißen es nieder.

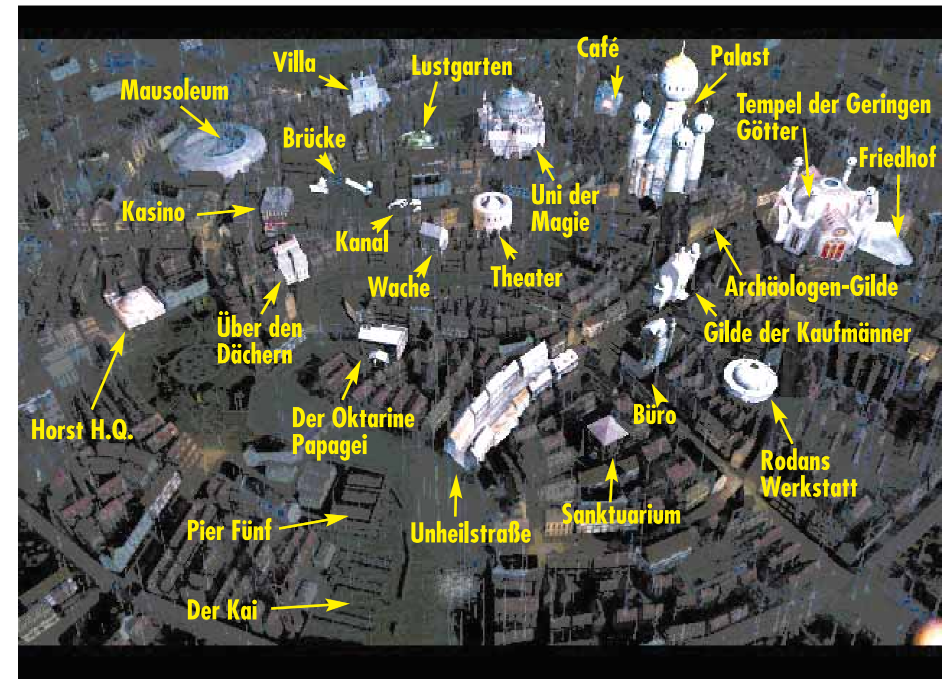
Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki

Gründen Sie hier eine neue Stadt.
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.
Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.

Komplettlösung

Discworld Noir

Mit Discworld Noir kehrt Kultautor Terry Pratchett auf den PC zurück. Sollten Sie einmal nicht weiter wissen, hilft Ihnen unsere Lösung weiter.



Auf einen Blick, auf einen Klick: die Spielstadt aus der Vogelperspektive.

GRUNDSATZ

In *Discworld Noir* werden Ziele eher durch findige und ausdauernde Verbalattacken erreicht denn durch das schnöde Kombinieren von Objekten. Diese Tatsache allerdings bedingt ein hohes Maß an Geduld und vor allem Konzentration auf Seiten des Spielers. Treten Sie den großflächigen Gesprächswüsten tunlichst gelassen entgegen!

KAPITEL I

Wie kann ich an Bord der Milka gelangen?

Nehmen Sie zunächst den Ersten Offizier in die Verhörzange, dann Kapitän Jenkins im Café Ankh. Anschließend befreien Sie einen Karren vor dem Café von der Last eines Brecheisens, stemmen damit am Kai eine separat stehende Kiste auf und zwängen sich in deren Inneres.

Die Kiste wird bewacht ...

Verlassen Sie den Kai und kehren Sie umgehend zurück.

Welche Hinweise bietet das Schiff?

Im Dreckwasser des Frachtraums schwimmt ein durchgeweichtes Etikett. Außerdem hat die untere Passagierkoje einem kleinen Stück Pappe Zuflucht geboten. Die Kratzspuren am Bettpfosten sind nur von sekundärem Interesse.

Was bedeutet das Etikett?

Einzig die Passagiere der letzten Fahrt wissen darüber Bescheid.

Wie kann ich das Schiff verlassen?

Mit einem Sprung in den Fluß.

Wie kann ich die Passagiere des Schiffes auftreiben?

Zurück im Café machen Sie Nobby durch gezielte Fragen nach dem Schiff und dessen mysteriöser Besatzung Beine. Die frohe Botschaft wenig später am Pseudopolis-Platz: Mindestens ein Passagier weilt noch in der Stadt.

Wie gelange ich in das Lager an Pier 5?

Für einen eleganten Einstieg über die Seitenwand des Gebäudes benötigen Sie den Enterhaken von Malachit.

Wie komme ich an Malachits Haken heran?

Der klobige Troll hat Ihnen einen klaren Auftrag gegeben: „Finde Therma!“

Wo ist Therma?

Mit dieser Frage auf den Lippen suchen Sie den „Oktarinen Papagei“ heim. Sowohl der Besitzer als auch seine Sängerin haben zum fraglichen Thema etwas beizutragen. Nach einer erneuten Stippvisite bei Nobby zieht es Sie zum Mausoleum der Stadt, in dem Sie ziellos durch Gräberzeilen wanken.

Wie kann ich das richtige Grab ausfindig machen?

Kehren Sie in Lutons Büro zurück, die Augen auf den Fußboden gerichtet: Eine Einladungskarte von Carlotta verspricht Spannung. Im Inneren der Villa angelangt, blättern Sie ein Buch über den örtlichen Adel durch, bevor Sie Carlotta um Unterstützung wegen des Mausoleums bitten.

Wie komme ich an Carlottas Butler vorbei?

Degradieren Sie ihn mittels der Einladungskarte zum Handtuchhalter.

Warum erscheint Carlotta nicht?

Sie wartet auf einen angemessen dramatischen Moment. Bieten Sie ihr diesen, indem Sie das Gemälde über dem Eingang bewundern.

Wo finde ich Malachit?

Saphir, die Sängerin des „Papageien“, gibt bereitwillig Auskunft darüber.

Wie kann ich das Dachfenster des Lagers öffnen?

Per Brechstange, ganz simpel.

Welche Neuigkeiten bietet das Lager?
Im zuckenden Licht des nächsten Blitzes wird offenbar, daß rechter Hand ein Streichholzheft auf dem Boden liegt.

Was nützen mir die Streichhölzer?
Das Pappstück mit der Zahl läßt sich nahtlos an das Heft fügen.

Was bedeutet die Adresse auf dem Streichholzheft?
Sie gibt einen ziemlich eindeutigen Hinweis bezüglich Mundys Aufenthaltsort. Im „Oktarinen Papagei" nämlich müssen Sie den Wirt nur ausgiebig unter Druck setzen, um Fall Nr. 1 zu lösen.

Was habe ich am Tatort zu tun?
Notieren Sie den blutigen Schriftzug „AZILE". Ferner sind das zerfranste Seil an der Decke und Mundys Stiefel einen Rechts- sowie einen Linksklick wert.

Wer hat Mundys Stiefel geleert?
Malakin vermutlich. Leider reichen Ihre Informationen nicht für ein fachgerechtes Verhör. Noch nicht …

KAPITEL II

Wo setze ich neu an?
In der Villa von Überwald. Sprechen Sie mit dem Diener über den Grafen und mit diesem über einen vermißten Gefährten.

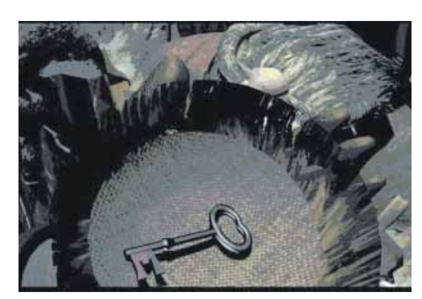
Wo ist der Freund des Grafen?
Legen Sie Bootsmann Skoplett das Foto von Zwerg Regin vor. Im Anschluß fragen Sie auf der Wache nach auffälligen Kutschenfahrten in der jüngsten Zeit und begeben sich zur Sentimentalen Brücke.

Was ist auf der Brücke geschehen?
Die Zeichen sind eindeutig. Schleuderspuren auf dem Pflaster, ein Stoffetzen an der verbogenen Absperrung, den der Graf zudem identifizieren kann: Hier hat Regin sein Ende gefunden.

Wie kriege ich die Kutsche wieder an Land?
Verbinden Sie Ihren Haken mit der zurückgelassenen Leine am Kai. Die neue Konstruktion wird alsdann in die zähe Masse des Ankh geschleudert – als Bergungsapparatur.

Lutons Kraft genügt nicht für die Bergung ...
Bitten Sie den dummen Malachit um tatkräftigen Beistand.

Was ist in der Kutsche zu finden?
Zunächst das kleine Kästchen, welches Malachit eifersüchtig an sich reißt. Des weiteren sollte Ihnen auffallen, daß ein markanter Unterschied zwischen dem Zwerg auf dem Foto und jenem auf der Kutsche existiert.



Aufs Detail achten: Zwergenfoto und -realität unterscheiden sich in der Haarpracht deutlich.

Was nützt Regins Schlüssel?
Er öffnet eines der Schließfächer im Kasino. Um eben dies herauszufinden, müssen Sie das Messingstück allerdings noch einem Stammgast des Etablissements unter die Nase halten.

Wo ist Saphir?
Schon ein kurzes Geplänkel mit Wirt Mankin wird ihren Standort ans Licht bringen.

Was kann ich im Kasino von Carlotta erfahren?
Der Tempel der Geringen Götter zählt zu ihren primären Anlaufpunkten.

Was nützt der Spinner Malaklyps?
Spinnen ist ein sehr relativer Begriff. In Bereichen, die das Mystische oder die Magie tangieren, ist die Hakennase äußerst bewandert. Sprechen Sie ihn etwa auf das zerfranste Seil bei Mundys Leiche an.

Was mache ich mit der „Kopfüber"-Info?
Der Druck auf den diebischen Malakin kann wachsen …

Im Büro von Horst überfallen ...
Was Carlotta wohl dazu sagt?

Wo ist das Goldene Schwert?
Bitten Sie zunächst Carlotta um die Frachtpapiere für die Ladung der Milka. Mit diesen wandern Sie erneut zum Pier Nummer Fünf, um aus dem Wächter ein kleines Geständnis herauszukitzeln.

Woher bekomme ich ein Mitglied der Archäologen-Gilde?
Überprüfen Sie – gemeinsam mit dem Pförtner – alle vertrauten Namen.

Wo sind Ilsa und Zwei Kastanien?
Auf der Spur der Weinfässer, die das Unglücksschiff geladen hatte, führen Sie eine Unterhaltung mit Samael, dem alten Vampir im Café. Der dabei überreichte Schlüssel zum Keller führt Sie geradewegs in die Arme der Vermißten.

Wie kann ich Saphir der Lüge überführen?
Ziehen Sie Wirbel, den Bankhalter des Kasinos, zu einem intimen Plausch heran. Nach ein paar monetären Streicheleinheiten wird er bereitwillig alles Wissenswerte zum Besten geben, so daß Saphir später im Handumdrehen bloßgestellt ist.

Wie kann ich der Palastzelle entkommen?
Konzentrieren Sie Ihre Augen auf die rechte Zellenwand, bis sich der kleine Spalt dort nicht länger verstecken kann. Dann heißt es Hand anlegen.

Wer weiß etwas über Malachits Mord?
Am Tatort erträgt ein Wasserspeier Wind und Wetter in stummer Pose. Wenig verwunderlich, daß er die Gelegenheit zum Plausch beim Schopfe ergreift.

Wo finde ich ein Versteck für Zwei Kastanien?
Gehen Sie die Schachtel mit den Weinquittungen durch. Der Patrizier persönlich nahm die letzte Lieferung in Empfang. Hm, der Palast …

Wie kann ich Zwei Kastanien in den Palast schleusen?
Werfen Sie einen intensiven Blick auf die Mauer am königlichen Müllhaufen. Ganz oben können Sie Leonard von Quirms Werkstatt ausmachen und mit der Aktenno-

tiz über das Versteck in Verbindung bringen. Haken und Seil befördern alle Beteiligten schließlich nach oben.

Wie kann ich Laredo Cronk loswerden?
Die aparte Dame mit der frappierend vertrauten Mähne hat eine Schwäche: ihren Erzfeind Jasper Horst. Arrangieren Sie ein Treffen zwischen den beiden.



Wo ist nur das Nabelpiercing geblieben? Ms. Croft bei einem anonymen Gastauftritt.

Wo in der Gilde befinden sich die Warberg-Kisten?
Kratzspuren vor dem Kamin, ein Buch mit Scharnier im Regal: Für erfahrene Recken riecht das verdammt nach einem Geheimkeller!

Wie kann ich die magische Barriere überbrücken?
Dem Sicherheitsschild zufolge kennt Magier Wurzel (im Kasino) den Zugangscode. Wie fein, daß dieser sich im Austausch lediglich Regins Zauberarmband wünscht. Für Schlafmützen ohne Schließfach-Schlüssel: Das passende Utensil befindet sich ziemlich nah am toten Zwerg!

Wie erkenne ich die richtige Kiste?
Versuchen Sie es mit dem inzwischen so vertrauten Schriftzug: AZILE!

Die Azile-Kiste bringt mir nichts ...
Mundy hing auf dem Kopf – vielleicht schrieb er auch in dieser Position. Die entsprechende Notiz sollte jedenfalls mit der Vitrine kombiniert werden.

Wie kann ich Vitrine Nr. 3712V öffnen?
Marmor, Stein und Eisen – brechen sehr wohl, sobald sie auf massive Diamanten treffen. Im Sarg der vermeintlichen Therma funkeln derartige Kostbarkeiten dem Nachthimmel entgegen.

KAPITEL III

Was muß ich als Werwolf tun?
Ihre wichtigste Aufgabe wird es sein, Gerüche zu katalogisieren. Besuchen Sie hierzu nach und nach alle bekannten Orte.

Die Spur des Mörders verliert sich am Kasino ...
Doch ein Stück Moos ist zurückgeblieben.

Wer hat mich infiziert?
Suchen Sie die Villa von Überwald auf. Sobald der Diener von dannen gezogen ist, um Carlotta zu benachrichtigen, lockt Ihr animalisches Schnüffeln die Wahrheit hervor. Im Verhör sollten Sie über die Morde auf Errata zu sprechen kommen.

Was hat es mit dem Moos auf sich?
Fragen Sie den Grafen, einen stadtbekannten Pflanzennarren, danach. Kurzzeitig aus dem Delirium erwacht, gibt dieser eine großartige Hilfestellung: Die Libraris Apokrypha des Hauses steht ab sofort zu Ihrer freien Verfügung.

Wo ist die Kanalisation?
Auch dies läßt sich mit Hilfe der Bibliothekskartei in Erfahrung bringen.

Wie finde ich mich in der Kanalisation zurecht?
Laufen Sie einen Gang weiter, werden Sie zum Wolf und nehmen Sie zweimal hintereinander Witterung auf.

Was bietet das Nest?
Nur einen seltsam anmutenden Anhänger.

Was stellt der Anhänger dar?
Der Graf scheint sich verkrampft an etwas erinnern zu wollen, während Leonard und Zwei Kastanien über tatsächliche Informationen verfügen. Nächster Wegpunkt ist erneut die Bibliothek.

Wo finde ich eine alternative Bücherei?
Die Gilde der Assassini scheidet aus. Bleibt die Unsichtbare Universität der Zauberer.

Wie komme ich in Sachen Sekretärsmord voran?
Unterziehen Sie den Müllhaufen am Palast einer Nasenuntersuchung sowie einem Geruchsvergleich mit den gesammelten Daten: Der Mörder wurde in einem Weinfaß quasi angeliefert. Während eines Besuchs im Cafékeller gilt es, diesem Beispiel zu folgen.

Wie komme ich in eines der Weinfässer hinein?
Durch Verwendung des subtilen Allzweckinstruments Brechstange, zur Abholung bereit im Büro oder erneut auf dem Karren.

Wie muß ich im Palast vorgehen?
Verwandeln Sie sich einmal mehr in einen Wolf, um die Gespräche jenseits der Türen belauschen zu können.

Wo ist die Universität der Zauberer?
Diskutieren Sie den Fall mit Mankin. Einen Blick auf das Schwarze Brett des Lokals später sind Sie bereits auf dem Weg zur Unsichtbaren Lehranstalt.

Wie habe ich mich in der Universität zu verhalten?
Besetzen Sie zunächst die Planstelle als „Putzlump". In Gesprächen mit Frau Schwubbel und dem Pförtner ergeben sich danach Hinweise auf eine Redensart sowie auf die Art der Ermordung.

Wie komme ich in Sachen Kaufmannsmord voran?
Lassen Sie sich in diesem Punkt von Nobby oder Mankin auf den neuesten Stand bringen.

Wie kann ich den Kaufmann zum Reden bringen?
Um ihn trotz der strengen Gildenpolitik aus seiner Deckung zu locken, müssen Sie den Einfaltspinsel schlichtweg reizen. Zur Weißglut treibt ihn die Redensart der Zauberer.

Die Aussage des Kaufmanns genügt nicht ...
Nehmen Sie Tod ins Kreuzverhör. Das Skelett wird sich, sofern direkt auf den Kaufmann angesprochen, verplappern.

Wie erhalte ich Zutritt zur Bibliothek der Zauberer?
Gar nicht. Schlüpfen Sie im Schlafraum der Studenten in Ihre zweite Haut. Das Tafelbild wird umgehend „riechbar", so daß Sie – anhand der Notiz zum Anu-Anu-Tempel – die Hausaufgaben der Zöglinge manipulieren



können. Verlassen Sie die Anlage, kehren Sie zurück und werfen Sie, bewaffnet mit dem Anhänger, einen Blick in das robuste Fach.

Was fange ich mit der Liste an? Mondkalb wird darauf erwähnt …

Wie kann ich Mondkalbs Reaktion miterleben? Schleichen Sie sich über den Friedhof an die Rückseite des Buntglasfensters heran und lassen Sie Ihrer Körperbehaarung freien Wuchs.

Die wahren Gläubigen? Sprechen Sie mit Malaklyps über das Treffen, die Göttin Errata und einen gemeinsamen Besuch im Aller Heiligsten.

Was suche ich im Aller Heiligsten? Einen Hohlraum im Altar – als Versteck.

Wie kann ich Mondkalbs Spur verfolgen? Tröpfeln Sie während der Predigt etwas Troll-Parfüm über seine Füße. Fundort desselben: Saphirs Garderobe.

Das Parfüm ist kein greifbares Objekt ... Den duftenden Flakon dürfen Sie erst einstecken, nachdem Sie seine Witterung aufgenommen haben.

Wer oder was ist Nylonathatep? Wenn Du was nicht selber weißt, Du Seiten aus dicken Büchern reißt.

Was hat es mit dem Fresko im Sanktuarium auf sich? Machen Sie eine Kopie des seltsamen Symbols, um die passenden Werke der Bibliothek wälzen zu können.

Was nützt die Karte im Sanktuarium? Bringen Sie alle sechs Mordfälle mit dem Plan in Verbindung.

Was muß ich im Theater tun? Treten Sie nah an die Bühne heran und somit aus dem Blickfeld des Mimen heraus. Ihre Wolfssinne erkennen sodann die Spur des Serienmörders.

Wie gelange ich unter die Bühne? Nach der Witterungsaufnahme erkennt Luton seltsame Male im Steinteil der Bühne. Zeichnen Sie auf diesen das Jungaal-Symbol nach.

Was fange ich mit dem unheimlichen Altar an? Mit seiner Hilfe können Sie die nächsten Morde antizipieren. Tragen Sie das Flugblatt aus dem Zuschauerraum des Theaters zur Libraris Apokrypha, um Parallelen zwischen Literatur und Realität aufzudecken. Benutzen Sie dieses Wissen mit dem Altar.

Wie gelange ich in den Fischladen? Erneut nach der konventionellen Methode: Brechstange.

Was bietet der Fischladen? Einen eigenartig vertrauten Knochen im Schutt.

Was habe ich im Lustgarten der Zauberer verloren? Nehmen Sie Platz in den Büschen und werden Sie Zeuge des vorläufigen Höhepunktes.

KAPITEL IV

Wo befindet sich das Goldene Schwert? Unter dem Schutt neben Wurzels Leiche. Bergen!

Was meint Anu-Anu mit „Inschrift“? Links ist an der grünen Wand ein kryptischer Schriftzug auszumachen, über den die Bibliothek mehr zu berichten weiß. Blättern Sie auch den Begriff „Nylonathatep“ erneut nach.

Wo finde ich die restlichen Kultangehörigen? Im Sanktuarium und im Tempel der Geringen Götter.

Wie kann ich Mondkalb aushorchen? Fragen Sie ihn nach dem Amulett, das Kondo um den Hals gebunden hatte. Anschließend dreht sich das Gespräch um Verräter und Trolle.

Wie finde ich Foid? Statten Sie Rodan einen Besuch ab. Angesprochen auf die vergipsten Binden im hinteren Bereich seiner Werkstatt, wird der Künstler nervös und plaudert freizügig über Trolle & Co.

Ein leeres Geschäft ...? Rodan spricht vom Fischladen in der Unheilstraße.

Welche Themen muß ich mit Foid besprechen? Amulett, Schwert und Verbindungsmann.

Wer ist Kühl? Foid sagt, der Mann habe sich einmal als „Brille“ bezeichnet. Das klingt ziemlich nach „Brüller“ und justiert den Fingerzeig auf die Uni der Magie.

Wie gelange ich in die Uni hinein? Überzeugen Sie Nobby von der moralischen Richtigkeit eines Durchsuchungsbefehls.

Was mache ich mit Satraps Teleskop? Sie benötigen eine Sternkarte zum Ausrichten des Rohrs per Mosaik.

Woher bekomme ich eine Sternkarte? Unterhalten Sie sich mit Zwei Kastanien über das Trapezoeder.

Welche Sternkonstellation ist von Bedeutung? Die langweilige, blasse Gruppierung.

Wie finde ich den richtigen Punkt im Mausoleum? Greifen Sie das Navigationsinstrument vom Mosaik auf, wandern Sie zum Zielort und richten Sie das Gerät gen Himmel.

Wie kriege ich den Diamanten? Fuchteln Sie vor dem Zombie unablässig mit dem Schwert herum.

Wie finde ich Horst? Ein tiefer Blick in den Edelstein bringt Klarheit.

Wie kann ich das Portal erreichen? Man erinnere sich an Leonard und den fliegenden Apparat.

Wo finde ich eine Startbahn? Befreien Sie die Palastmauer von Geröll und Dreck.

Wer oder was kann mir Schutz bieten? Malen Sie das Jungaal-Symbol auf die Tragflächen Ihres Ungetüms.

Daniel Ch. Kreiss ■
kreiss@compuserve.com

Profitips

Jagged Alliance 2

Jagged Alliance 2 hat sich in kürzester Zeit eine enorme Fangemeinde geschaffen. Ergänzend zu den allgemeinen Tips der letzten Ausgabe, lesen Sie hier Tips für Fortgeschrittene. Für alle, die Deidrannas Truppen bis zur Hauptstadt zurückgedrängt haben, geben wir Tips zum Sturm des Palastes.

Nachts sind alle Schatten grau

Die vielen Spielstunden haben gezeigt, daß Operationen während der dunklen Tageshälfte einfach leichter zu gewinnen sind. Sie finden während des Spiels Nachtsichtgeräte in ausreichender Zahl, um Ihre komplette Truppe damit auszustatten.

Setzen Sie Söldner mit der Fähigkeit „Nachteinsatz" oder „Schleichen" als Aufklärer ein. Neben dem obligatorischen Nachtsichtgerät sollte ein Lauschmikro im Gepäck sein. Tarnung ist ebenfalls Pflicht. Scouts sollten immer nur geduckt durch die Büsche streifen. Erhalten Sie die Meldung über Geräusche, heißt es für die Aufklärer, sich flach auf den Boden zu legen und zu robben. Im Test wurden bevorzugt „Scope" oder „Shadow" für diese Aufgabe eingesetzt. In der Regel stöbern sie die Gegner auf, ohne selbst entdeckt zu werden.

Wird ein Gegner beseitigt, ist es ratsam, sich einige Schritte zurückzuziehen. In der Nähe befindliche Schergen haben den Schuß mit Sicherheit gehört und werden Ihren Standort unter Beschuß nehmen. Nach einem Positionswechsel ist die Chance wieder höher, eine Unterbrechung bei den heraneilenden Soldaten zu bekommen.

Insektenvertilgung

Machen Sie sich den Kampf gegen die Rieseninsekten etwas leichter, indem Sie vor Betreten der verseuchten Grumm-Mine bei Gabby (im Test in Sektor I4) vorbeischauen, um dessen Elixier zu erwerben.

Beim ersten Säubern der Minen wird die Käfer-Übermacht spätestens auf der dritten Ebene riesig. Ziehen Sie sich einfach an die Oberfläche zurück. Reparieren Sie beschädigte Ausrüstung, munitionieren Sie nach und heilen Sie eventuelle Wunden. Nach ein bis zwei Tagen haben sich die verbliebenen Käfer wieder über alle Minenlevels verteilt und sind nicht mehr gehäuft im letzten Level zu finden. Es bleiben aber immer noch genügend „Bugs" übrig.

Im letzten Level auf Ebene 3 befindet sich schließlich die übergroße Käferkönigin. Keine Bange, auch sie läßt sich mit einem einfachen Trick überwältigen.



Postieren Sie sich außerhalb der Sichtweite der Königin hinter den Felsen. Der markierte Söldner („Spatz") kann von dieser Position Granaten bis zur „Bug-Queen" werfen. Zwei Senfgas- und weitere zwei bis drei Mini- oder Handgranaten sollten genügen, um dem Schauspiel ein Ende zu bereiten.

STURM AUF TIXA



Ein getarnter Söldner schneidet mit der Schere ein Loch in den westlichen Zaun (markiertes X). Danach postieren Sie den gesamten Trupp auf dem Dach. Von dort aus lassen sich eine Menge Wachen ausschalten.



In dem markierten Raum (X) warten mehrere Wachen auf Ihr Eindringen durch den Flur. Mit einer TNT-Ladung sprengen Sie einfach ein Loch in die Mauer, die Gegner werden aus der Öffnung stürmen. Ihre Söldner auf dem Dach haben dann leichtes Spiel.

Das schwerbewachte Gefängnis gehen Sie am besten mit getarnten Söldnern an. Eine Drahtschere sollte ebenfalls im Gepäck sein. Wenn Sie die Gefängnisflure durchstreifen, lauert der Gegner meist gut postiert darauf, Sie mit einem Kugelhagel zu empfangen, sobald eine Tür geöffnet wird.

Katzensäuberung

Wappnen Sie sich gut für den Auftrag aus Alma, die terrorisierenden Bloodcats zu beseitigen. Verwenden Sie wie schon bei den Käfern in den Minen ausschließlich Hohlspitzmunition. Bei der Vielzahl an Katzen empfiehlt es sich, eine große Truppe zu haben, um nicht überrannt zu werden. Im Test erledigten zwei Sechser-Teams diesen Job.



Die Katzenbrutstätte im Sektor I16 wurde von unseren Kammerjägern in ein wahres Pelzlager verwandelt.

Panzerknacker

Wenn Sie auf Deidrannas Basis zumarschieren, dürfen einige schwere Waffen nicht fehlen, denn die Söldnertruppe wird es mit Panzern zu tun bekommen. Ein Charakter mit der Fähigkeit „Schwere Waffen" wie z. B. Ivan Dovich ist der ideale Mann dafür. Rüsten Sie ihn mit mehreren Panzerabwehrwaffen aus. Ein zweiter Schütze sollte ein Raketengewehr mit der Munition „hochexplosiv und panzerbrechend" benutzen.
Mit dieser Kombination waren im Test maximal je ein Treffer nötig, um den Panzer auszuschalten. Zuerst die Panzerabwehrwaffe, danach das Raketengewehr abfeuern.
Ganz wie im richtigen Leben gibt es bei den Panzern mehr oder weniger sensible Bereiche. Greifen Sie am besten von der Seite oder von hinten an.





Im Schutz der Blechbaracke gelangt Ivan unbemerkt sehr nahe an den Stahlboliden heran. Aus dieser günstigen Entfernung genügt schon der Einsatz einer Panzerwaffe, um erfolgreich zu sein.

Sturm auf Meduna

Sektor N5 – Vorsicht, in Meduna gibt es eine Menge gefährlicher Minen im Boden. Lassen Sie Charaktere mit hohem Sprengstoff-Skill vorgehen. Diese entdecken die garstigen Hindernisse rechtzeitig und stellen dann eine blaue Flagge als Markierung auf. Sollten Sie einen Metalldetektor besitzen, haben Sie natürlich einen Vorteil beim Aufspüren der Minen.



Postieren Sie die Haupttruppe vor dem Eingang des Gebäudes. Klären Sie dann mit einem oder zwei Söldnern nur soweit auf, bis die Türen zum Bloodcat-Gehege offen sind. Jetzt nix wie raus aus dem Haus. Die Katzen müssen alle einzeln durch die Tür und können problemlos abgefangen werden. Was fällt dem JA2-Profi auf dem Bild auf? Richtig, keine Hohlspitzmuni in den Büchsen, aber bei einer Truppenstärke von 16 Söldnern fällt das nicht mehr ins Gewicht!

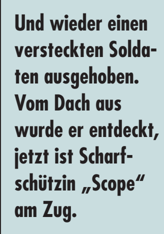
RAK-STELLUNG (N4)



Teilen Sie die Truppe auf, jede Gruppe sollte eine Drahtschere im Gepäck haben. Gruppe „Weiß" dringt bei „A" durch den Zaun, Gruppe „Rot" bei „B". Am Zaun entlang sind eine Menge Soldaten hinter den Sandsäcken verschanzt. Im Stealthmodus und per Nachtsichtgerät lassen sich aber alle unbemerkt aufspüren (ist manchmal knifflig, geht aber). Die Panzer können sehr gut vom Dach des nebenstehenden Gebäudes erledigt werden.



Obwohl der Stacheldraht mit einer Granate geräuschvoll weggesprengt wurde, gelingt es „Shadow", sich unbemerkt anzuschleichen. Damit ist der Einstiegspunkt durch den Zaun gesichert.

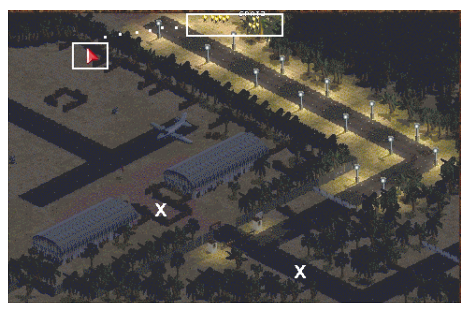


Und wieder einen versteckten Soldaten ausgehoben. Vom Dach aus wurde er entdeckt, jetzt ist Scharfschützin „Scope" am Zug.

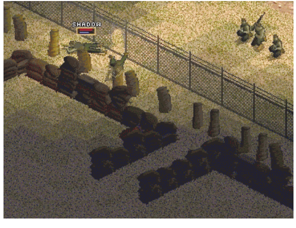


Meduna-Flughafen

Sektor O3 – Vorsicht, die Hecken sind tückisch, die Wachen dahinter sind oft gut versteckt und werden erst im letzten Moment bemerkt. Gehen Sie daher nie mit einem einzelnen Söldner um eine Ecke.
Deidrannas Palast – Viel Fingerspitzengefühl ist hier vonnöten. Es gibt eine Unmenge an Wachen mit Raketengewehren. Postieren Sie sich jeweils seitlich von Türen, machen Sie Lärm und lassen Sie die Soldaten hereinstürmen, um für Ihre Söldner die wichtigen Unterbrechungen zu bekommen. Ist ein Öffnen einer Tür nicht möglich, weil danach sofort schweres Feuer auf Ihre Truppe niedergeht, ist es ratsam, Alternativausgänge in die Wände zu sprengen, durch die sich die Gegner überraschen lassen.
Deidranna hat sich mit etlichen Soldaten im Thronsaal verschanzt. Das normale Öffnen der Tür macht wenig Sinn, damit fällen Sie nur für einen Ihrer Söldner das Todesurteil. Gehen Sie lieber in Deckung und sprengen Sie einfach die Wände. Mit etwas Glück (wie im Test) kommt sogar Deidranna persönlich aus der Öffnung gestürzt … dann läßt sich ihre Tyrannei recht leicht beenden.



Die Truppe startet am oberen Bildrand und dringt an der nördlichsten Stelle in das Flughafengelände ein. Die mit einem X markierten Bereiche beherbergen wieder Panzer.



Noch ahnen die Soldaten hinter den Sandsäcken nicht, wer da gerade hereingeschneit kommt. Tarnung und Stealthmodus machen es möglich.



Entlang der Straße sind erneut Panzerfahrzeuge postiert. Im südlichen Gebäude (A) befindet sich im Schrank eine Fernbedienung. Benutzen Sie diese bei den Statuen (B), um einen Geheimgang zum Palast zu öffnen.

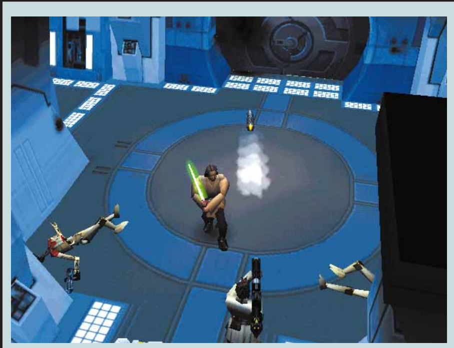


Die umrahmte Statue läßt sich mit der Fernbedienung manipulieren. Danach öffnet sich der Geheimgang zum Palast.

Stefan Weiss ■
sweiss@01019freenet.de



STAR WARS EPISODE I: DIE DUNKLE BEDROHUNG



Mit dem Code „i like to cheat" können Sie von Anfang an schwere Geschütze auffahren!

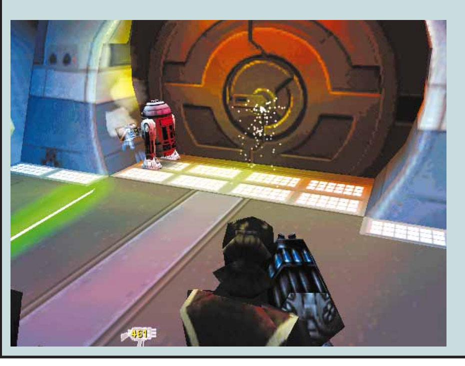
Um die Cheatcodes einzugeben, muß man nach dem folgenden Schema vorgehen:

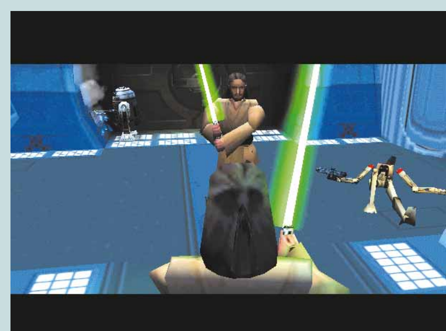
1. Schritt: Backspace drücken
2. Schritt: Cheat eingeben
3. Schritt: ENTER drücken

Code	Wirkung
give me life	Maximale Gesundheit
i like to cheat	Alle Waffen mit maximaler Munition
happy	Waffe 3 verstärken
i sink	Schwierigkeitsgrad heruntersetzen
i rule the world	Schwierigkeitsgrad hochsetzen
perfection	Automatisches Feuer und Angriff
iamobi	Man wird Obi-Wan Kenobi
iamqueen	Man wird Königin Amidala
iamquigon	Man wird Qui-Gon Jinn
iampanaka	Man wird Panaka
from above	Sicht aus der Vogelperspektive
naughty naughty	Sicht von hinter dem Charakter
beyond cinema	16:9-Bildformat
perf	Drahtgitter anzeigen
rex	Drahtgitter in Menüs anzeigen
fps	Framerate wird angezeigt
gurshick	Credits werden angezeigt
i feel so good	Stoßkraftfarbe wird rot
kill me now	Man stirbt

Um die Cheats zu deaktivieren, gibt man den entsprechenden Code einfach nochmals ein.

Andreas Lehmann ■





JAGGED ALLIANCE 2

Wenn man die Position eines Gegners weiß, ihn liegend aber nicht sehen kann und keine Unterbrechung riskieren will, kann man, anstatt einfach aufzustehen, den Söldner anweisen, sich um 180° zu drehen. Nun richtet sich der Söldner auf und sieht den Gegner. Der Spielzug wird jedoch nicht unterbrochen, so daß man noch auf den Gegner schießen kann, bevor dieser zum Zug kommt.

Wenn man einen Gegner sieht, auf ihn schießt und sich danach hinter eine Ecke flüchtet oder sich hinter ein Fenster duckt, wird sich der Gegner im nächsten Zug nicht von der Stelle bewegen. Dies kann man beliebig oft wiederholen, solange man sich nur jedesmal komplett aus dem Sichtbereich entfernt.

Ist ein Team von Gegnern so umstellt, daß man sich in diesem Zug nicht mehr in Sicherheit bringen kann, so ist es oft eine Lösung, eine Rauchgranate direkt vor sich zu werfen. Den eigenen Söldnern schadet dies nicht, aber der Gegner kann den eingenebelten Trupp nicht mehr sehen.

Wenn man mit dem Ice-Cream-Truck durch die Gegend fährt und von Bloodcats umstellt wird, so kann man in jedem Zug aus dem Fahrzeug aussteigen, einmal feuern und wieder einsteigen. Anders als „normale" Gegner werden die Bloodcats den Truck nicht angreifen.

Eine einfache Methode, Bloodcats zu erledigen, ist, sich in ein nahegelegenes Gewässer zu flüchten und vom Ufer aus die Katzen unter Beschuß nehmen.

Im Sektor F10 findet man ganz links ein Haus mit einigen Kisten. Versucht man allerdings, die-

SHORTIES

Civilization – Call to Power



Die KI-Pyramide hat ihre unbestreitbaren Vorteile, wenn sie sich nur nicht gelegentlich verselbständigen würde. Mit diesem Trick können Sie dies aber verhindern.

Im fortgeschrittenen Spielverlauf läßt sich die KI-Pyramide erforschen. Diese Errungenschaft hat einen entscheidenden – auch im Handbuch zum Spiel erwähnten – Nachteil. Sie macht sich mit hoher Wahrscheinlichkeit irgendwann selbständig, was zur Folge hat, daß sich einige Städte der eigenen Zivilisation ohne Vorwarnungen wie Unzufriedenheit oder Revolten abspalten. Dies läßt sich mit folgender Vorgehensweise verhindern:

Alle Städte der eigenen Zivilisation werden von Einheiten freigemacht. Diese stellt man auf beliebige Felder direkt neben die eigenen Städte. Der Schutz der Städte vor feindlichen Übernahmen bleibt somit gewährleistet, andererseits interessiert sich die Pyramide für solche Städte scheinbar nicht und übernimmt sie nicht. Sollte es trotzdem zu einer Übernahme einer oder mehrerer Städte durch die Pyramide kommen, kann man die vor den Städten plazierten Einheiten ohne jeden Widerstand in die revoltierenden Städte ziehen.

Daniel Dickmann ■

WARZONE 2100 (V1.01)

Mit der T-Taste aktiviert man im Spiel den Chatmodus. Hier können die folgenden Codes eingegeben werden:

Code	Wirkung
time toggle	Stoppt und startet die Missionszeit
get off my land	Tötet alle gegnerischen Einheiten auf der Karte
show me the power	Gibt dem Spieler 1.000 Extra-Power
hallo mein schatz	In die nächste Mission springen
work harder	Komplettiert alle derzeitigen Forschungsaufträge
double up	Der KI-Level aller eigenen Einheiten verdoppelt sich.
easy	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf EINFACH.
normal	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf MITTEL.
hard	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf SCHWER.

Björn Coersmeyer ■

Y Z #



SHORTIES

Wet Attack

Die folgenden Cheats zu *Wet Attack* werden einfach während des laufenden Spiels eingegeben:

JACKPOT
1 Million, kann mehrmals verwendet werden
MAKEITFASTER
Das Spiel wird schneller.
FREEBEER
Endlich kommen mal ein paar Leute ins Freudenhaus.
LIKEARABBIT
Die Uhr läuft jetzt 60 mal schneller.

3D-CHEATS:
BOMBERMAN
Ein Schuß vernichtet
ARMAGEDDON
Alle Gegnerschiffe explodieren
DIFFUSE
Unverwundbarkeit
FREEZE
Gegnerschiffe stoppen
PEACE
Keine Gegnerschiffe werden mehr aktiviert

Claudia Rieflin ■

se aufzubrechen, so wird man sofort von den Dorfbewohnern angegriffen. Auch wenn man einen Schuß abgibt oder in der Nacht das Haus betritt, werden die Bauern mißtrauisch und beginnen zu schießen. Wenn man jedoch aufs Hausdach kriecht, hat man gute Chancen, die ganze Bauernsekte mit einem Scharfschützen auszuschalten. Belohnt wird man mit einem Zielfernrohr, einem Laserpointer, einem Granatwerfer und anderen Waffen sowie hochexplosivem Equipment.

Lasse Brune ■

Jagged Alliance 2 entwickelt sich immer mehr zu einem Eldorado für Bastler. Nehmen Sie alles mit, was Sie im Spiel finden können, vielleicht finden Sie ja noch ein paar weitere Kombinationsmöglichkeiten.

Lame Boy + Kupferdraht = Display
Röntgenröhre + Kaugummi + Fumble Pack = Röntgengerät
Display + Röntgengerät = Röntgendetektor (Hiermit können Gegner auf der Karte gesehen werden.)
TNT + Platinuhr + Klebeband = TNT mit Zeitzünder
C1 + Cyclonit = C4 (im Gegensatz zu C1 geruchlos)
TNT + Cyclonit = HMX (höhere Sprengkraft als TNT und stabiler als Cyclonit)

JAGGED ALLIANCE 2

Um den Cheatmodus zu aktivieren, muß man im Taktikbildschirm <Strg> gedrückt halten und „iguana" eingeben. Jetzt kann man die folgenden Tastenkombinationen verwenden:

<Alt> +E	Alle Einheiten und Gegenstände im Sektor werden sichtbar
<Alt> +T	Söldner wird an den Ort des Cursors teleportiert
<Alt> +O	Alle Gegner im Sektor werden eliminiert
<Alt> +D	Aktionspunkte des Söldners werden aufgefrischt
<Alt> +R	Munition
<Alt> +W	Erst auf Detailansicht eines Gegenstandes gehen, dann kann man durch eine Liste vieler Gegenstände scrollen
<Alt> +B	Neuer Gegner erscheint an der Position des Cursors
<Alt> +C	Ein Zivilist erscheint an der Position des Cursors
<Alt> +G	Ein neuer Söldner erscheint an der Position des Cursors (mit einwöchigem Vertrag)
<Alt> +Y	Ein Roboter erscheint an der Position des Cursors. (Achtung: Bringt Version 1.00 zum Absturz!)
<Alt> +I	Eine beliebige Waffe erscheint an der Position des Cursors
<Alt> +K	Eine Senfgasgranate erscheint an der Position des Cursors
<Alt> +Q	Alle Gebäude werden aufgedeckt
<Alt> +1	Söldner wird zu einem Panzer (nur für Verkehr zwischen Sektoren)
<Alt> +3	Söldner wird zu einem kleinem Minenmonster
<Alt> +4	Söldner sitzt im Rollstuhl
<Alt> +5	Söldner wird zu einem großen Minenmonster
<Alt> +linker Mausklick auf „Gehe zu Sektor"	Alle Gegner in dem Sektor werden eliminiert.
<Strg> +T	Alle Söldner im Sektor werden von Deidranna gefangen genommen.
<Strg> +H	Die Person, über der der Cursor steht, verliert Gesundheitspunkte.
<Strg> +T	(im Reiseplanungsmodus) Teleportiert die Gruppe zum Zielsektor
Im Laptop:	
„+"	Plus 100.000 Dollar
„-"	Minus 10.000 Dollar

Mit erneuter Eingabe von **<Strg>+iguana** wird der Cheatmodus deaktiviert. Achtung: Jedesmal, wenn der Cheatmodus neu aktiviert wird, gibt es einen Eintrag im Logbuch.

Brian Schmidt ■

ROLLERCOASTER TYCOON

Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, können Sie in Rollercoaster Tycoon Ihren Gästen Namen geben. Das hilft Ihnen nicht nur beim Auffinden der Gäste, sondern aktiviert auch noch einige Eastereggs. Die folgenden Namen und ihre Auswirkungen sind uns bis jetzt bekannt:

CHRIS SAWYER	**Besucher fährt mit jeder Achterbahn im Park**
SIMON FOSTER	**Gast wird zum Maler**
MELANIE WARN	**Gast wird glücklich**
KATIE BRAYSHAW	**Winkt allen Gästen zu**
JOHN WARDLEY	**Denkt ständig WOW!**
JOHN MACE	**Zahlt den doppelten Eintrittspreis**

Matthias Russ ■

Spucke von Monsterkönigin + beliebige Rüstung = Verstärkte Rüstung (funktioniert nicht mit Compound 18 zusammen)
Keramikplatte + beliebige Schutzweste = Verstärkte Schutzweste

Andreas Lehmann ■

Aufgrund eines Bugs in *Jagged Alliance 2* kann man Söldner beliebig weit auf dem Spielfeld bewegen, auch wenn die Aktionspunkte bereits aufgebraucht sind. Dazu wählt man einen beliebigen Charakter ohne verbleibende Aktionspunkte an. Wenn man jetzt auf Strg drückt, erscheint der Handcursor als normaler Mauszeiger. Mit diesem klickt man auf das Feld direkt vor dem Charakter. Dieser wird sich beschweren, daß er keine Aktionspunkte mehr hat, dabei aber trotzdem einen Schritt vorwärts machen.

Dennis Wangerin ■

Der Granatwerfer-Aufsatz für die Gewehre in *JA2* nimmt leider nur eine Granate auf. Um nicht nach jeder abgefeuerten Granate den Werfer neu laden zu müssen, kann man unter Zuhilfenahme eines zweiten Werfers bis zu drei Granaten im Gewehr unterbringen. Hierzu legt man den ersten Werfer (bestückt) wie üblich in einem der vier Erweiterungsfelder des Gewehrs ab. Ein Feld wird dann vom Werfer, ein weiteres von der darin enthaltenen Granate belegt. Jetzt nimmt man sich einen zweiten Werfer, bestückt ihn und versucht ihn in einem der beiden noch freien Eigenschaftsfelder abzulegen. Dies schlägt – wie zu erwarten – fehl, da nur ein Granatwerfer pro Gewehr verwendet werden kann. Die im zweiten Werfer enthaltene Granate wurde jedoch im dritten Eigenschaftsfeld des Gewehrs abgelegt. Zur Unterbringung einer dritten Granate wird analog verfahren. Im Spiel selbst kann der Granatwerfermodus dann bis zu dreimal benutzt werden. Nachteilig ist natürlich der Upgradeverlust aus Platzmangel für Laserpointer, Zielfernrohr u. ä.

Andreas Hilbig ■

Der PC-Games-Einkaufsführer

Monat für Monat exklusiv in PC Games: Die große Spiele-Marktübersicht – Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations), und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Ab	90%	Referenzklasse
Ab	80%	Oberklasse
Ab	70%	Gehobene Mittelklasse
Ab	50%	Mittelklasse
Unter	50%	Unterklasse

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde – Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, daß er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

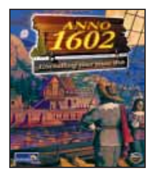
Warum wird abgewertet?

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele – kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur" noch in die Gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozeß eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Mission-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.

PC Games Hall of Fame

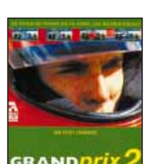


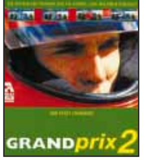
Die nach Meinung der Redaktion besten und/oder einflußreichsten Spiele der vergangenen Jahre:

1992	
Bundesliga Manager Pro	Fußballmanager, Software 2000
Civilization	Rundenstrategie, MicroProse
Falcon 3.0	Kampfjet-Simulation, MicroProse
Monkey Island 2	Adventure, LucasArts
Ultima Underworld	3D-Rollenspiel, Origin

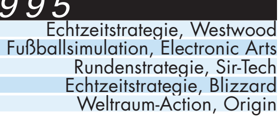


1993	
Comanche	Kampfhubschrauber-Action, Novalogic
Dune 2	Echtzeitstrategie, Westwood Studios
Rebel Assault	Actionspiel, LucasArts
Strike Commander	Kampfjet-Actionsimulation, Origin
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel, Origin

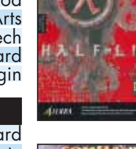




1994	
Anstoß	Fußballmanager, Ascaron
Colonization	Strategiespiel, MicroProse
Die Siedler	Aufbaustrategie, Blue Byte
Magic Carpet	3D-Action, Bullfrog
SimCity 2000	Aufbaustrategie, Maxis

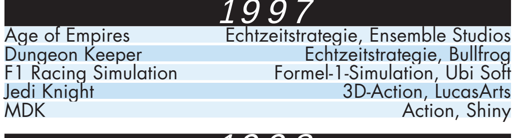


1995	
Command & Conquer	Echtzeitstrategie, Westwood
FIFA Soccer 96	Fußballsimulation, Electronic Arts
Jagged Alliance	Rundenstrategie, Sir-Tech
WarCraft	Echtzeitstrategie, Blizzard
Wing Commander 3	Weltraum-Action, Origin



1996	
Diablo	Action-Rollenspiel, Blizzard
Die Siedler 2	Aufbaustrategie, Blue Byte
Formula One Grand Prix 2	Formel-1-Sim, MicroProse
Tomb Raider	Action-Adventure, Core Design
WarCraft 2	Echtzeitstrategie, Blizzard





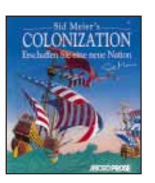
1997	
Age of Empires	Echtzeitstrategie, Ensemble Studios
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie, Bullfrog
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation, Ubi Soft
Jedi Knight	3D-Action, LucasArts
MDK	Action, Shiny

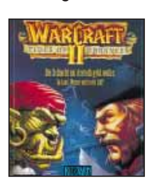


1998	
Anno 1602	Aufbaustrategie, Sunflowers
Commandos	Echtzeittaktik, Pyro Studios
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adv., Looking Glass
Half-Life	3D-Action, Valve
StarCraft	Echtzeitstrategie, Blizzard











ACTION

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Referenzklasse				
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Empire Interactive	90	12/98
Pro Pinball: Timeshock!	Flipper	Empire Interactive	92	07/97
The Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90	01/99
Unreal	3D-Action	Epic Games	92	08/98
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Oberklasse				
Conflict: Freespace – The Great War	Weltraum-Action	Interplay	86	08/98
Forsaken	3D-Action	Acclaim	90	05/98
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
Grand Theft Auto	Action	Take 2 Interactive	80	01/98
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	01/99
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
MDK	3D-Action	Shiny Entertainment	94	04/97
MechWarrior 3	Kampfroboter-Simulation	MicroProse	82	07/99
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	GT Interactive	80	01/99
Pro Pinball: The Web	Flipper	Empire Interactive	90	01/96
Rainbow Six	Action-Strategie	Redstorm Entert.	86	11/98
Requiem	3D-Action	3DO/Cyclone Studios	85	04/99
Starfleet Academy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Acclaim	85	07/98
Turok 2 : Seeds Of Evil	3D-Action	Acclaim	83	02/99
Wargasm	Action	Digital Image Design	88	01/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	LucasArts	88	05/99
Gehobene Mittelklasse				
Addiction Pinball	Flipper	Electronic Arts	86	03/98
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	GT Interactive	80	02/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	Argonaut	86	03/98
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Interplay	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Interplay	78	01/99
Ecstatica	Action-Adventure	Psygnosis	80	04/97
Extreme Assault	Action-Shooter	Blue Byte	92	06/97
Flying Saucer	UFO-Simulation	Software 2000	75	05/98
Frogger	Jump&Run	Hasbro Interactive	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London (Z)	Action	Take 2 Interactive	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	80	11/98
Heart of Darkness	Jump&Run	Infogrames	80	08/98
Heavy Gear	Kampfroboter-Simulation	Activision	74	01/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82	07/98
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate '76	Action	Activision	85	06/97
Interstate '76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
I-War	Action	Electronic Arts	89	01/98
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	Epic Games	84	04/98
Judge Dredd Pinball	Flipper	Acclaim	85	07/98
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	Electronic Arts	87	09/97
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	GT Interactive	79	01/98
Outlaws	3D-Action	LucasArts	82	06/97
Outwars	Weltraum-Action	Microsoft	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	Ubi Soft	70	12/97
Realms of the Haunting	Action	Gremlin Interactive	87	01/97
Recoil	Action	Electronic Arts	77	05/99
Schleichfahrt	3D-Action	Blue Byte	87	12/96
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Slamtilt	Flipper	21st Century	82	03/97
Spec Ops	Action-Strategie	Take 2 Interactive	83	06/98
Star Trek: Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/97
Star Trek: The Next Gener. – Klingon Honor G.	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Star Wars: Episode 1: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
Starsiege	Kampfroboter-Simulation	Dynamix	75	05/99
Subculture	Action	Ubi Soft	83	12/97
The Reap	Action	Acclaim	70	01/98
Time Commando	Action	Adeline Software	88	09/96
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	90	01/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
Turok	3D-Action	Acclaim	85	11/97
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	3DO Studios	84	01/98
Upspring 2: Lead And Destoy	Action-Strategie	3DO Studios	72	03/99
V2000	Action	Ubi Soft	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat 'em Up	Sega	88	11/97
Wing Commander 4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (Z)	Weltraum-Action	LucasArts	70	02/98
Mittelklasse				
A Bug's Life	Jump&Run	Disney Interactive	51	04/99
Absolute Pinball	Flipper	21st Century	75	10/96
Abuse	Action	Electronic Arts	77	06/96
Alien Trilogy	3D-Action	Acclaim	64	01/97
Alone in the Dark 2	Action-Adventure	Infogrames	91	03/94
Alone in the Dark 3	Action-Adventure	Infogrames	85	03/95
Amok	Action	GT Interactive	74	01/97
Arcade America	Arcade-Action	7th Level	76	04/96
Area 51	Action	GT Interactive	72	04/97
Asghan	Action-Adventure	LucasArts	59	02/99
Assassin 2015	Action	Warner Interactive	74	12/96
BLAM! Machinehead	Action	Core Design	72	02/97
Bug!	Jump&Run	Sega	76	11/96
Bust-A-Move	Action	Acclaim	65	04/98
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	Megamedia	78	12/97
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	03/99
Darklight Conflict	Weltraum-Action	Electronic Arts	71	05/97
Das fünfte Element	Action-Adventure	Ubi Soft	62	11/98
Deadly Tide	Shoot 'em Up	Microsoft	75	11/96
Descent 2	Weltraum-Action	Interplay	91	05/96
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Earthsiege 2: Skyforce	Kampfroboter-Simulation	Dynamix	82	04/96
Earthworm Jim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	Shiny Entertainment	90	04/96
Exhumed	Action	BMG Interactive	71	08/97
Expendable	Action	Rage Software	68	06/99
Fighting Force	Action	Core Design	60	05/98
Firefight	Action	Epic Games	70	08/96
Flip Out!	Arcade-Action	Gametek	60	04/97
FX Fighter Turbo	Beat 'em Up	GT Interactive	74	03/97
Glover	Jump&Run	Hasbro Interactive	60	02/99
G-Nome	Action	7th Level	69	04/97
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Hellbender	Action	Microsoft	74	11/96
Hell-Copter	Action	Ubi Soft	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Infogrames	71	07/98
Hunter Hunted	Action	Havas Interactive	70	01/97
Iron & Blood	Action	Acclaim	60	06/97
Krazy Ivan	Action	Psygnosis	74	12/96
Lomax	Action	Psygnosis	60	06/97
Lost Vikings 2: Norse by Norsewest	Action	Interplay	81	05/97
M.I.A. Missing in Action	Action	GT Interactive	60	09/98
Machine Hunter	Action	Eidos	72	09/97
Mageslayer	Action	GT Interactive	61	12/97
Magic Carpet 2: Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
Mass Destruction	Action	BMG Interactive	71	10/97
Max Montezuma	Action-Adventure	Software 2000	80	12/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Kampfroboter-Simulation	Activision	85	12/96
My Friend Koo	Action	CDV	50	04/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Nihilist	Weltraum-Action	Philips Media	70	10/96
Pandemonium	Jump&Run	Crystal Dynamix	91	06/97
Panzer Dragoon	Shoot 'em Up	Sega PC	85	02/97
Perfect Weapon	Action	Electronic Arts	70	10/97
Pinball	Flipper	Maxis	81	04/97
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
Privateer 2: The Darkening	Weltraum-Action	Origin	84	12/96
Project Paradise	Action	Ikarion	78	03/97
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Rayman	Jump&Run	Ubi Soft	87	01/96
Rebel Assault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Action	LucasArts	83	01/96
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Return Fire	Action	Warner Interactive	81	07/96
Rocket Jockey	Action	Rocket Science	70	12/97
Rogue Squadron	Weltraum-Action	LucasArts	60	02/99
Sandwarriors	Action	Gremlin Interactive	71	07/97
Savage Arena	Action	Rage Software	50	07/99
Sentinel Returns	Action	Psygnosis	62	08/98
Shadow Master	Action	Psygnosis	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
Shattered Steel	3D-Action	Interplay	82	12/96
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic & Knuckles Collection	Jump&Run	Sega	69	03/97
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	Sega	60	10/97
Sonic PC	Jump&Run	Sega	81	09/96
Sonic R	Jump&Run	Sega	54	12/98
Southpark	3D-Action	Acclaim	65	06/99
Star Control 3	Weltraum-Action	Accolade	78	12/96
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Starfighter 3000	Action	Telstar	82	08/96
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Storm	Action	Electronic Arts	70	06/96
Super Bubsy	Action	Electronic Arts	70	10/97
SWIV 3D	Action	SCI	82	01/97
Syndicate Wars	Action	Bullfrog	85	10/96
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
Terracide	Weltraum-Action	Eidos	69	07/97
Terra Nova: Strike Base Centauri	Weltraum-Action	Looking Glass	91	05/96
The Crow: City of Angels	Action	Acclaim	77	03/97
The Hive	Action	Trimarks	80	02/96
Thunderhawk 2: Firestorm	Action	Core Design	84	03/96
TIE Fighter	Weltraum-Action	LucasArts	85	9/94
Tilt!	Flipper	Virgin Interactive	91	03/96
Time Wariors	Action	Silmarils	68	06/97
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Trash-It	Arcade-Action	GT Interactive	79	07/97
Trespasser	Action-Adventure	Dreamworks Interactive	50	01/99
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Tunnel B1	Action	Neon	73	02/97
Vangers: One for the Road	Action	Interactive Magic	56	09/98
Virtua Fighter PC	Beat 'em Up	Sega	93	08/96
Wild Metal Country	Action	DMA	55	07/99
Wing Commander 3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WWF in Your House	Beat 'em Up	Acclaim	62	03/97
Xenocrazy	Weltraum-Action	Grolier Interactive	69	07/98
X-Men	Arcade-Action	Acclaim	76	06/97
XS	3D-Action	SCI	66	03/97
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraum-Action	LucasArts	63	07/97
Unterklasse				
3D Pinball: Nascar	Flipper	Havas Interactive	43	01/99
3D Ultra Minigolf	Flipper	Havas Interactive	54	06/97
3D Ultra Pinball	Flipper	Havas Interactive	65	01/96
3D Ultra Pinball – Der vergessene Kontinent	Flipper	Havas Interactive	42	02/98
Abaron	Action	Tantalus	15	02/96
Absolute Zero	Action	Domark	63	04/96
Adrenix	Action	Playmates Interactive	41	09/98
Agent Armstrong	Action	Virgin Interactive	39	11/97
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Assault Rigs	Action	Sony	74	02/96
Asteroids	Arcade-Action	Activision	38	01/99
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Baku Baku Animal	Geschicklichkeit	Sega	50	09/96
Banzai Bug	Action	Grolier Interactive	29	06/97
Barrage	Action	Activision	45	11/98
Batman Forever	Action	Acclaim	45	06/97
Batman Forever	Action	Acclaim	72	03/96
Battle Arena Toshinden	Beat 'em Up	Playmates Interactive	70	08/96
Battle Cruiser 3000 AD	Action	Gametek	29	04/97
Beast Wars	Action	Hasbro Interactive	22	06/98
Bedlam	Action	Mirage	48	12/96
Bedlam 2: Absolute Bedlam	Action	Mirage	49	08/97
Blood Omen – Legacy of Kain	Action	Activision	58	11/97
Bubble Bobble	Arcade-Action	Acclaim	30	11/96
Bug Too	Arcade-Action	Sega	50	06/97
Cadillacs & Dinosaurs	Action	Rocket Science	32	01/96
Captain Quazar	Action	3DO	42	01/97
Comix Zone	Action	Sega	78	03/96
Creep Night	Action	Havas Interactive	68	10/96
Crime Killer	Rennspiel	Interplay	18	02/99
Cyber Gladiators	Beat 'em Up	Havas Interactive	54	01/97
Cyberia 2	Action	Virgin Interactive	76	05/96
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
Dactylus	Action	CDM	21	04/97
Das Dschungelbuch	Jump&Run	Virgin Interactive	79	01/96
Deer Hunter 2	3D-Action	GT Interactive	16	05/99
Deer Stalker	3D-Action	Interplay	22	11/98
Defcon 5	Action	Millenium	48	05/96
Descent	3D-Action	Interplay	92	03/95
Diamonds 3D	3D-Action	NBG	38	07/97
Dragonheart	Jump&Run	Acclaim	42	02/97
Dragons Lair	Action	Digital Leisure	19	03/99
Drilling Billy	Action	Magic Bytes	30	12/97
Dust	Action	Cyberflix	76	01/96
Ecco the Dolphin	Action	Sega	80	03/96
Ed Hunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Arcade-Action	Psygnosis	18	05/99
Eraser Turnabout	Action	Electronic Arts	23	01/97
Excalibur 2555AD	Action-Adventure	Telstar	38	12/97
Extreme Pinball	Flipper	Electronic Arts	69	02/96
Final Impact	Action	Brainbug	21	06/98
Firo & Klawd	Action	BMG Interactive	21	12/96
Future Cop LAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49	03/99
Get Medieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
Grid Run	Action	Virgin Interactive	32	04/97
Guts n Garters in DANN Danger	Action	Electronic Arts	60	08/97
Helicops	Action	7th Level	69	02/97
Hyperblade	Action	Activision	53	02/97
Independence Day	Weltraum-Action	Fox Interactive	44	06/97
Isnogud	Jump&Run	Microids	55	05/97
Judge Dredd	Action	Acclaim	50	07/96
L.A. Blaster	Action	Cryo Interactive	21	04/97
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
Last Rites	Action	Electronic Arts	13	08/97
Lifeforce Tenka	Action	Psygnosis	10	03/98
Loadstar	Action	Rocket Science	49	01/96
Lode Runner 2	Arcade-Action	GT Interactive	40	12/98



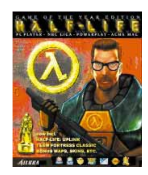
Wall Street Trader

Spekulationsgeschäft

Nichts ist spannender als die Wirtschaft – stimmt, es sei denn, sie sieht so aus wie beim *Wall Street Trader,* der vor rund einem Jahr veröffentlicht wurde und jetzt von Eidos Interactive im Rahmen der *Premier Collection*-Serie erneut in die Läden gestellt wird. Als Bankangestellter handeln Sie dabei mit 70 verschiedenen Aktien aus 16 Branchen. Eintrudelnde Nachrichten wollen ausgewertet und in lohnende Käufe und Verkäufe umgesetzt werden. DM 49,95 werden für die staubtrockene und zudem vollkommen unrealistische Wirtschaftssimulation verlangt.
Preis-Leistungs-Verhältnis: Mangelhaft

Half-Life Sonderedition

3D-Action vom Feinsten



Wenn ein Titel weltweit so oft zum „Spiel des Jahres" gekürt wird wie der geniale 3D-Actionshooter *Half-Life,* dann muß das natürlich kräftig gefeiert werden. Havas Interactive tut dies in Form einer Sonderedition mit dem furchteinflößenden Titel *Half-Life: Game of the Year Collectors Edition.* Darin enthalten: die deutsche Version von *Half-Life* inklusive verbesserter 3D-Engine und optimiertem Gegnerverhalten, zusätzliche Ein- und Mehrspieler-Karten, die Online-Variante *Team Fortress Classic* und ein gut 200 Seiten umfassendes Tips-&-Tricks-Buch. Das PC-Games-Referenzspiel im Action-Genre ist ab sofort für rund 80 Mark erhältlich.
Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut

Rainbow Six Gold-Pack



Kriminell günstiger Preis

An der Endung „Gold" erkennt der Schnäppchenjäger: Holla, hier lockt ein günstiges Kombiangebot aus Originalspiel plus Zusatz-CD! So ist es auch im Falle vom *Rainbow Six Gold-Pack* von Take 2, der neben dem spannenden 3D-Action-Strategie-Mix auch das Mission-Pack *Eagle Watch* beinhaltet. Für rund 80 Mark dürfen Sie als Anführer einer mehrköpfigen Spezialeinheit Geiseln befreien, Bomben entschärfen und Terroristen eliminieren.
Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Moto Racer



Gutes Zweirad muß nicht teuer sein

Das knapp zwei Jahre alte Motorrad-Rennspiel von Electronic Arts begeistert auch heute noch durch seine flotte 3D-Grafik und ein Gameplay, das puren Spaß am Rasen über allzu übertriebene Realitätsnähe stellt. Mit originalgetreu nachgebildeten Speed- und Cross-Maschinen rasen Sie über zehn verschiedene Strecken – falls vorhanden, auch im Netzwerk gegen bis zu sieben menschliche Konkurenten. *Moto Racer* kommt vor allem für Besitzer schwächerer PCs in Frage und hat mittlerweile durch *Motocross Madness* (Microsoft), *Moto Racer 2* und vor allem *Superbike World Championship* (beide Electronic Arts) starke Konkurrenz bekommen.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

Dark Omen



Geheimtip für Taktiker

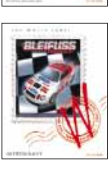
„Grandiose Fantasy-Atmosphäre, eine geniale Steuerung, wunderschön gestaltete Szenarien, schnelle 3D-Grafik zum Verlieben" – so stand's geschrieben im PC-Games-Test in Ausgabe 4/'98 zum Echtzeit-Taktikspiel *Warhammer: Dark Omen,* dessen Preis von Electronic Arts jetzt auf knapp 40 Mark korrigiert wurde. Ein durchweg sehr hoch angesetzter Schwierigkeitsgrad und die fehlende Speichermöglichkeit während der Missionen machen *Dark Omen* vor allem für Strategie-Profis interessant, die mit zoom- und drehbaren Landschaften und enormer Komplexität verwöhnt werden.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Virgin



Preissenkung für Publikumslieblinge



Bei diesen hochsommerlichen Außentemperaturen schmelzen natürlich auch die Preise. Zum Beispiel bei Virgin. Der Hersteller senkt im Juni und Juli die Konditionen für eine Reihe von Toptiteln, darunter das Fantasy-Strategiespiel Mana: *Der Weg der schwarzen Macht* (DM 24,95), das 3D-Comic-Action-Ad-



Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Mega Man X	Action	Capcom	63	03/96
Men in Black	Adventure	Gremlin Interactive	52	01/98
Metal Rage	Action	Titus	41	02/97
Mortal Coil	Action	Virgin Interactive	41	02/96
Mutant Penguins	Geschicklichkeit	Gametek	70	11/96
Natural Fawn Killers	3D-Action	Gameplay Company	30	03/99
Necrodome	Action	Raven Software	59	11/96
Necromantics	Jump&Run	Effigy	25	02/97
No Respect	Action	Electronic Arts	42	09/97
Per.Oxyd	Action	Dongleware	80	01/96
Pinball 3D-VCR	Flipper	21st Century	68	05/96
Pinball 95	Flipper	Maxis	80	03/96
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pinball Construction Kit	Flipper	21st Century	53	12/96
Pinball Wizard 2000	Flipper	Ikarion	58	03/96
Pinball World	Flipper	21st Century	45	01/96
Pinky and the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump&Run	Activison	90	11/95
Pray for Death	Action	Lightshock	43	08/96
Puzzle Bobble	Arcade-Action	GT Interactive	49	06/97
Q.A.D.	Action	Cranberry Source	31	08/97
Ravage D.C.X.	Action	Warner Interactive	63	12/96
Raven Project	Action	Mindscape	76	02/96
Return of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	45	10/96
Revenge of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	27	12/98
Revolution X	Action	Acclaim	34	06/96
Rise 2: Resurrection	Beat ´em Up	Mirage	66	03/96
Road Warrior	Action	Gametek	65	01/96
Robotron X	Action	GT Interactive	50	01/97
Scarab	Action	Electronic Arts	52	06/97
Scorched Planet	Action	Virgin Interactive	47	11/96
Seafight	Action	Prism Leisure	44	09/97
Separation Anxiety feat. Spiderman & Venom	Action	Acclaim	46	03/96
Shellshock	Action	Core Design	61	07/96
Shockwave Assault	Action	Electronic Arts	77	02/96
Slamscape	Action	MTV Interactive	44	04/97
Solar Crusade	Action	Infogrames	34	11/96
Soul Hunt	Action	Compro Games	9	09/97
Space Dude	Jump&Run	Evrywhere	12	08/96
Space Hulk für Windows 95	Action	Electronic Arts	67	06/96
Star Rangers	Action	Interactive Magic	59	01/96
Stratosphere – Conquest of the Skies	Weltraum-Action	Ripcord Games	40	10/98
Streets of SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Strike Base	Action	Max Design	69	06/96
Super Stardust	Action	Gametek	64	06/96
Super Street Fighter 2	Beat ´em Up	Capcom	48	07/96
Surface Tension	Action	Gametek	39	12/96
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
Syyrah – The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
Tailchaser	Action	Defcom	18	04/97
Tempest 2000	Action	Atari	60	03/96
The Intruder	Action	Electronic Arts	23	08/97
The Machines	Action	Junkyard	30	01/96
Thexder	Action	Havas Interactive	54	01/96
Thunder Brigade	Weltraum-Action	I-Magic	27	02/99
TomCat Alley	Action	Sega PC	18	06/96
Total Mania	Action	Domark	65	08/96
Toy Story	Jump&Run	Disney Interactive	45	06/97
Turrican 2	Jump&Run	Rainbow Arts	63	01/96
We are Angels	Action	ARI Games	4	09/97
Wetlands	Action	New World Computing	76	01/96
Williams Arcade Classics	Arcade-Action	GT Interactive	50	01/97
Wingnuts	Action	Rocket Science	52	01/96
Zombieville	Action	Psygnosis	6	04/98

ADVENTURE

Referenzklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99

Oberklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	87	02/99
Baldur's Gate: Die Leg. d. Schwertküste (Z)	Rollenspiel	Interplay	82	06/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	92	01/98
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva	Rollenspiel	Attic	85	02/97
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	3DO	88	06/98
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Isl.	Adventure	LucasArts	88	01/98
Rent-A-Hero	Adventure	Neo	84	12/98
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Sierra Studios	85	03/99
Silver	Rollenspiel	Infogrames	81	05/99

Gehobene Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Bad Mojo	Adventure	Acclaim	85	05/96
Baphomets Fluch	Adventure	Revolution Software	85	10/96
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Betrayal in Antara	Rollenspiel	Havas Interactive	77	08/97
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribes	70	12/98
Discworld 2: Vermutlich vermißt...?!	Adventure	Psygnosis	83	12/96
Down in the Dumps	Adventure	Philips Media	85	01/97
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Final Fantasy 7	Rollenspiel	Squaresoft	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	12/97
Gabriel Knight 2	Adventure	Havas Interactive	88	02/96
King's Quest 7	Adventure	Havas Interactive	88	01/95
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	06/99
Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe	Adventure	Havas Interactive	76	01/97
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Orion Burger	Adventure	Sanctuary Woods	81	12/96
Rage of Mages	Rollenspiel	Monolith	73	01/99
Red Jack – Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70	11/98
The Dig	Adventure	LucasArts	89	01/96
The Last Express	Adventure	Brøderbund	75	07/97
The X-Files: The Game	Interaktiver Spielfilm	Fox Interactive	73	09/98
Toonstruck	Adventure	Virgin	85	12/96
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
Wizardry Gold	Rollenspiel	Sir-Tech	80	08/96
Wizardry: Nemesis	Rollenspiel	Sir-Tech	79	01/97

Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	Warner Interactive	80	10/96
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Infogrames	62	07/99
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix	Adventure	Games 4 Europe	70	09/96
Azrael's Tear	Adventure	The Learning Company	75	11/96
Bazooka Sue	Adventure	Starbyte	71	03/97
Beneath a Steel Sky	Adventure	Virgin Interactive	86	04/94
Bermuda Syndrome	Adventure	BMG Interactive	83	01/96
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Blown Away	Interaktiver Spielfilm	Magellan	65	05/96
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Egmont Interactive	61	11/98
Callahan's Crosstime Saloon	Adventure	Legend	61	07/97
Chewy	Adventure	Blue Byte	87	12/95
Chronicles of the Sword	Adventure	Psygnosis	81	05/96
Cluedo	Denkspiel	Hasbro Interactive	72	01/97
Daggerfall - Die Schriften der Weisen	Adventure	Bethesda Softworks	87	12/96
Das Rätsel des Master Lu	Adventure	Sanctuary Woods	90	05/96
Das Schwarze Auge 2: Sternenschweif	Rollenspiel	Attic	86	07/94
Day of the Tentacle	Adventure	LucasArts	89	10/93
Der Druidenzirkel	Rollenspiel	Attic	80	02/96
Der Golden Gate Killer	Interaktiver Spielfilm	Grolier Interaktive	77	10/96
Der Seelenturm	Adventure	Black Legend	81	03/96
Die Akte Pandora	Interaktiver Spielfilm	Access Software	77	09/96
Die fünfte Dimension	Adventure	Eidos Interactive	71	12/96
Die Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	Psygnosis	68	03/97
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Entomorph	Rollenspiel	The Learning Company	77	01/96
Fable	Adventure	Telstar	79	10/96
Galador	Adventure	TopWare Interactive	59	05/99
Imperium Romanum	Adventure	Rainbow Arts	64	03/96
Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis	Adventure	LucasArts	92	11/92
Jack Orlando	Adventure	TopWare Interactive	70	10/97
Kingdom O'Magic	Adventure	SCI	80	05/96
King's Quest 6	Adventure	Havas Interactive	86	01/93
Koala Lumpur	Adventure	Brøderbund	75	05/97
Lands of Lore	Rollenspiel	Westwood Studios	88	04/94
Legend of Kyrandia 2: The Hand of Fate	Adventure	Virgin Interactive	84	02/94
Leisure Suit Larry 6	Adventure	Havas Interactive	83	10/94
Little Big Adventure	Adventure	Adeline Software	87	01/95
Mission Critical	Adventure	Legend	83	01/96
Myst	Adventure	Cyan Software	75	06/94
Nightlong	Adventure	Team 17	75	11/98
Normality	Adventure	Gremlin Interactive	88	08/96
Psychic Detective	Interaktiver Spielfilm	Electronic Arts	79	03/96
Puppen, Perlen und Pistolen	Adventure	Philips Media	77	06/96
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Sierra	69	03/99
Rama: Rendezvous im Weltraum	Adventure	Havas Interactive	77	12/96
Ripper	Interaktiver Spielfilm	Gametek	70	05/96
Riven	Adventure	Cyan Software	55	12/97
Safecracker	Adventure	GT Interactive	65	05/97
Sam & Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Secrets of the Luxor	Adventure	Funware	65	02/97
Shannara	Adventure	Legend	68	03/96
Sh. Holmes: Geheimnis der tätowierten Rose	Adventure	Electronic Arts	69	12/96
Shine	Adventure	BMG Interactive	61	01/97
Shivers	Adventure	Havas Interactive	73	01/96
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Simon the Sorcerer	Adventure	Adventure Soft	84	12/93
Simon the Sorcerer 2	Adventure	Adventure Soft	90	09/95
Space Bar	Adventure	Rocket Science	65	12/97
Star Trek: Deep Space Nine – Harbinger	Adventure	Viacom New Media	71	05/96
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	88	01/96
Synnergist	Adventure	21st Century	68	09/96
Talisman	Adventure	Software 2000	77	01/96
Tex Murphy: Overseer	Adventure	Access Software	73	06/98
The 7th Guest	Adventure	Virgin Interactive	73	07/93
The Gene Machine	Adventure	Philips Media	70	10/96
The Journeyman Project 3: Legacy of Time	Adventure	Red Orb	62	02/98
The Neverhood	Adventure	Microsoft	74	02/97
Time Gate	Adventure	Infogrames	82	01/96
Titanic	Adventure	Cyberflix	57	04/98
Torin's Passage	Adventure	Havas Interactive	79	01/96
Total Distortion	Adventure	The Learning Company	71	06/96
Touché	Adventure	Centregold	75	02/96
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
Urban Runner	Interaktiver Spielfilm	Havas Interactive	61	07/96
Verrat in der verbotenen Stadt	Adventure	Ravensburger Interact.	51	05/99
Versailles	Adventure	Cryo	66	01/97
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Zork: Nemesis	Adventure	Activision	89	06/96

Unterklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Ace Ventura	Adventure	7th Level	58	01/97
Alarmstufe X	Adventure	Discovery Channel	45	07/97
Albion	Rollenspiel	Blue Byte	70	12/95
Alien Incident	Adventure	Gametek	70	10/96
Alien Virus	Adventure	ICE	68	02/96
Aliens	Adventure	The Learning Company	79	02/96
Alive – Behind the Moon	Adventure	Nova Media	9	04/97
Angel Devoid	Interaktiver Spielfilm	The Learning Company	46	04/96
Anvil of Dawn	Rollenspiel	New World Computing	60	03/96
Archibald Applebrooks Abenteuer	Adventure	Software 2000	43	12/95
Area D	Adventure	ARI Data	28	11/97
Ark of Time	Adventure	Interplay	63	08/97
Atlantis	Adventure	Cryo	55	08/97
Beavis & Butthead	Adventure	Viacom New Media	73	01/96
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	Havas Interactive	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	The Learning Company	31	01/99
Blue Ice	Adventure	Psygnosis	33	02/97
Braindead 13	Interaktiver Spielfilm	Empire Interactive	36	04/96
Bud Tucker in Double Trouble	Adventure	TopWare Interactive	39	04/97
Christmas Adventure	Adventure	Para Media	64	01/96
Chronomaster	Adventure	Capstone	64	04/96
Clandestiny	Adventure	Trilobyte	37	12/96
Connections	Adventure	Discovery Channel	51	07/97
D	Adventure	Acclaim	44	05/96
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	Ravensburger Interact.	60	04/98
Deathkeep	Rollenspiel	SSI	36	08/96
Descent to Undermountain	Rollenspiel	Interplay	20	03/98
Deus	Adventure	Silmarils	59	01/97
Devo: Adventures of the Smart Patrol	Adventure	Inscape	20	11/96
Die phantastische Reise nach Terra-Gon	Adventure	Multimedia Artist	27	04/97
Dragon Lore 2	Adventure	Cryo	55	02/97
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Elk Moon Murder	Interaktiver Spielfilm	Activison	49	11/96
Evidence	Interaktiver Spielfilm	BMG Interactive	60	09/97
Evocation	Adventure	Navigo	52	03/96
Frankenstein	Interaktiver Spielfilm	Interplay	61	01/96
GNAP	Adventure	ARI Data	21	04/98
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Adventure	Software 2000	14	02/99
Harvest of Souls	Adventure	Havas Interactive	58	06/97
Hitman	Adventure	CDV	24	02/98
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
Human Recall	Adventure	CAPS	18	02/96
In the 1st Degree	Interaktiver Spielfilm	Brøderbund	37	01/96
Indiana Jones Desktop Adventures	Adventure	LucasArts	54	06/96
John Sinclair: Evil Attacks	Adventure	Bitlab	30	06/98
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Latex	Interaktiver Spielfilm	Sexy Raven	5	02/99
Liath	Adventure	Projekt Two	30	03/99
Lighthouse	Adventure	Havas Interactive	53	10/96
Majestic – Part 1: Alien Encounter	Adventure	Piranha	41	08/96
Metro-Police	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Mummy	Adventure	Interplay	40	11/96
Mutation of J.B.	Adventure	Neo Software	42	12/96
Net:Zone	Adventure	Gametek	58	12/96
Nine	Adventure	Tribecca	40	12/96
Obsidian	Adventure	Infogrames	51	01/98
Of Light and Darkness	Adventure	Interplay	31	07/98
Operations Hurricane: Windstärke 12	Adventure	Ehepa	63	04/97
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Police Quest SWAT	Adventure	Havas Interactive	47	02/96
Private Eye	Adventure	Infogrames	40	11/97
Pyst	Parodie	Parroty	20	01/97
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
Qin: Tomb of the Middle Kingdom	Adventure	Warner Interactive	72	10/96
Reah	Adventure	Project2	57	11/98
Ring Cycle	Adventure	Maelstrom	26	02/96
S.P.Q.R. – The Empire´s Darkest Hour	Adventure	GT Interactive	19	04/97

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Sea Legends	Adventure	Electronic Arts	60	04/96
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
Silent Steel	Interaktiver Spielfilm	Bavaria Interactive	37	01/96
Space Quest 6	Adventure	Havas Interactive	86	09/95
Spud	Adventure	Gametek	55	06/96
Spycraft: The Great Game	Adventure	Activison	65	05/96
Star Trek 25th Anniversary	Adventure	Interplay	83	11/92
Star Trek TNG: A Final Unity	Adventure	MicroProse	86	07/95
Starship Titanic	Adventure	NBG	38	06/98
Superspy	Adventure	Navigo	47	05/97
Takeru	Adventure	Sunsoft	22	01/98
Terror Trax	Interaktiver Spielfilm	Grolier Interaktive	21	09/96
The Dark Eye	Adventure	Inscape	63	01/96
The Legend of Kyrandia	Adventure	Westwood Studios	77	11/92
The Lost Files of Sherlock Holmes	Adventure	Electronic Arts	86	11/92
The Martian Chronicles	Adventure	Byron Preiss	65	02/96
Thoregon	Adventure	Mainscreen	15	04/98
Timelapse	Adventure	GT Entertainment	67	01/97
Titanic	Adventure	ARI Data	18	06/98
Vollgas	Adventure	LucasArts	73	07/95
Wer ist der Mörder von Taylor French?	Adventure	ARI Data	18	10/97
Yoda Stories	Adventure	LucasArts	47	06/97

SPORT

Referenzklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA 99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
NHL 99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
Racing Simulation 2	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	91	11/98

Oberklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
CART Precision Racing	Rennsimulation	Microsoft	87	03/98
Colin McRae Rally	Rennsimulation	Codemasters	87	10/98
FIFA 98: Die WM Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
FIFA Soccer 97	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/97
Formula One Grand Prix 2	Formel-1-Simulation	MicroProse	92	04/96
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL 99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
Midtown Madness	Rennspiel	Microsoft	83	07/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	Microsoft	87	10/98
NBA Live 98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
N.I.C.E. 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
Superbike World Championship	Rennsimulation	EA Sports	86	04/99
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98

Gehobene Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Actua Ice Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin Interactive	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin Interactive	77	07/99
Castrol Honda Superbike World Championsh.	Motorrad-Simulation	Interactive Entertainm.	74	08/98
FIFA Soccer 96	Fußball-Simulation	EA Sports	94	01/96
Formel 1	Formel-1-Simulation	Psygnosis	90	05/97
Formel 1 ´97	Formel-1-Rennspiel	Psygnosis	85	04/98
Have a N.I.C.E day	Rennspiel	Synetic	87	02/97
Jack Nicklaus Golf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	Activision	74	06/99
Links LS	Golfsimulation	Access	94	10/96
Madden NFL 98	Football-Simulation	Electronic Arts	87	01/98
Manic Karts	Go-Kart-Spiel	Virgin Interactive	84	04/96
Micro Machines V3	Rennspiel	Codemasters	75	08/98
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Electronic Arts	79	01/99
NBA Live 96	Basketball-Simulation	EA Sports	93	04/96
NBA Live 97	Basketball-Simulation	EA Sports	93	03/97
Need for Speed: Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	88	09/96
NHL Hockey 97	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	12/96
N.I.C.E. 2: Tune up (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
Official Formula One Racing	Formel-1-Simulation	Eidos Interactive	77	07/99
POD	Rennspiel	Ubi Soft	84	04/97
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Psygnosis	74	04/99
Sega Rally	Rennsimulation	Sega	89	02/97
Sega Worldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	Sega	89	09/97
Speed Busters	Rennspiel	Ubi Soft	78	02/99
Sports Car GT	Rennsimulation	Electronic Arts	71	07/99
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Triple Play 98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos Interactive	72	05/99
Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
VIVA Football	Fußball-Simulation	Virgin Interactive	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	71	06/99

Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin Interactive	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Electronic Arts	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	Interplay	56	07/99
Big Red Racing	Rennspiel	Domark	78	04/96
Bleifuss 2	Rennspiel	Milestone	89	11/96
Bleifuss Fun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bleifuss Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Cyberspeed	Rennspiel	The Learning Company	66	04/96
Daytona USA	Rennsimulation	Sega	80	12/96
Daytona USA Deluxe	Rennsimulation	Sega	62	12/97
Death Rally	Rennspiel	Apogee	72	01/97
Destruction Derby	Rennspiel	Psygnosis	85	01/96
Destruction Derby 2	Rennspiel	Psygnosis	72	01/97
Dethkarz	Rennspiel	Melbourne House	72	12/98
DSF Football	Football-Simulation	Havas Interactive	70	12/97
DSF Golf	Golfsimulation	Havas Interactive	70	10/97
Euro 96	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	81	07/96
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos Works	59	01/99
Extreme-G 2	Rennspiel	Acclaim	60	03/99
Fatal Racing	Rennspiel	Gremlin Interactive	72	01/96
Football Pro 97	Football-Simulation	Havas Interactive	81	04/97
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	Sega	74	09/97
Grand Prix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire Interactive	66	02/99
Greg Norman Ultimate Challenge Golf	Golfsimulation	Grolier Interactive	71	08/96
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
IndyCar Racing 2.0	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	01/96
International Rally Championship	Rennsimulation	Orange Ent.	86	12/97
Jack Nicklaus Golf 4: Golden Bear Edition	Golfsimulation	Accolade	81	05/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Accolade	67	03/98
Johnny Herbert's Grand Pr. Championsh. ´98	Formel-1-Rennspiel	Prism Leisure	71	10/98
Kick Off 96	Fußball-Simulation	Anco	62	09/96
Kick Off 97	Fußball-Simulation	Maxis	79	05/97
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Madden NFL 97	Football-Simulation	Electronic Arts	82	12/96
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	Sega	65	12/97
Martini Racing	Rennspiel	Warner Interactive	81	08/96
Mega Race 2	Rennspiel	Mindscape	68	10/96
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	Microsoft	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	Microsoft	62	06/99
Monster Truck Madness	Rennspiel	Microsoft	76	11/96
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Microsoft	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
Moto Racer	Motorrad-Rennspiel	Electronic Arts	86	06/97
MS Golf 3.0	Golfsimulation	Microsoft	67	12/96
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 2	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/97
NBA Action 98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBA Full Court Press	Basketball-Simulation	Microsoft	69	02/97
NBA Hangtime	Basketball-Simulation	GT Interactive	79	04/97
Need for Speed 2	Rennspiel	Electronic Arts	66	06/97
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	60	12/97
NFL Quarterback Club 96	Football-Simulation	Acclaim	71	04/96
NHL Hockey 96	Eishockey-Simulation	EA Sports	89	12/95
Onside Soccer	Fußball-Simulation	Telstar	65	08/96
Pete Sampras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGA European Tour	Golfsimulation	EA Sports	87	05/96
PGA Tour Golf 96	Golfsimulation	EA Sports	87	12/95
PGA Tour Pro	Golfsimulation	EA Sports	84	08/97
POD – Back to Hell	Rennspiel	Ubi Soft	50	03/98
Power F1	Formel-1-Simulation	Eidos Interactive	69	02/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Interplay	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	GT Interactive	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Rally Racing 97	Rennsimulation	Europress	81	11/96
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Greenwood Entertainm.	79	01/96
Road Rash	Motorrad-Rennspiel	Electronic Arts	81	11/96
Sean Dundee's World Club Football	Fußball-Simulation	Ubi Soft	79	08/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	Sega	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußballspiel	Sensible Software	60	06/98
Sim Golf	Golfsimulation	Maxis	66	04/97
Speed Haste	Rennspiel	Friendware	60	07/96
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
Star Wars: Episode 1: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
Street Racer	Rennspiel	Ubi Soft	68	02/97
Striker 96	Fußball-Simulation	Acclaim	69	10/96
Test Drive 3	Rennspiel	Accolade	67	06/97
Test Drive 4	Rennspiel	Accolade	73	02/98
Test Drive 5	Rennspiel	Accolade	63	02/99
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire Interactive	76	05/98
Track Attack	Rennspiel	MicroProse	70	05/96
Triple Play 99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
UEFA Champions League 96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
Virtual Karts	Go-Kart-Simulation	MicroProse	71	01/96
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	Interplay	89	12/97
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	Interplay	89	12/97
Virtual Snooker	Billard-Simulation	Interplay	89	05/96
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	Interplay	65	02/99
WipEout	Rennspiel	Psygnosis	70	01/96
WipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	70	07/97
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	07/98

Unterklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
3DO Games: Decathlon	Leichtathletik	3DO-Studios	29	12/96
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin Interactive	51	05/98
Actua Ice Hockey	Eishockey-Simulation	Gremlin Interactive	28	05/98
Actua Soccer Club Edition	Fußball-Simulation	Gremlin Interactive	58	08/97
Adidas Power Soccer	Fußballspiel	Psygnosis	2	04/98
Adidas Power Soccer 98	Fußballspiel	Psygnosis	30	08/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	Microsoft	58	09/98
Battle Race	Rennspiel	Ikarion	45	09/96
Bleifuss	Rennspiel	Milestone	88	01/96
Boss Rally	Rennspiel	Southpark	48	07/99
BotSoccer	Fußballspiel	NBG Verlag	25	03/97
Brian Lara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Bug Riders	Rennspiel	GT Interactive	45	04/98
Buggy	Rennspiel	Gremlin Interactive	46	01/99
Burnout	Drag-Racing-Simulation	Bethesda Softworks	33	06/98
Complete Davis Cup Tennis	Tennis-Simulation	Telstar	50	01/97
Daley Tompsons olympischer Zehnkampf	Leichtathletik	Interactive Magic	19	10/96
DSF Football 98	Football-Simulation	Havas Interactive	46	09/98
DSF Ski	Ski-Simulation	Havas Interactive	25	04/98
Extreme Games	Sportspiel	Sony	28	04/96
Field & Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	Sierra	20	06/99
FIFA International Soccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	07/94
FIFA Soccer	Fußballspiel	EA Sports	90	01/95
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
Golden Goal 98	Fußball-Simulation	Take 2 Interactive	50	08/98
GT Racing 97	Rennsimulation	Electronic Arts	47	08/97
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin Interactive	58	09/97
Hugo Wild River	Rennspiel	Acclaim	41	06/98
International Moto-X	Motocross-Simulation	Warner Interactive	8	01/97
Locus	Rennspiel	GT Interactive	27	03/96
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Microsoft Fußball	Fußball-Simulation	Microsoft	52	01/97
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	Havas Interactive	47	12/98
Motorhead	Rennspiel	Gremlin Interactive	46	06/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99
NBA Jam Extreme	Basketball-Simulation	Acclaim	37	04/97
NFL Blitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
NHL Open Ice	Sportspiel	GT Interactive	8	02/98
Olympic Games	Leichtathletik	Eidos Interactive	36	12/96
Olympic Soccer	Fußball-Simulation	Eidos Interactive	32	12/96
PBA Bowling	Bowling-Simulation	Virgin Interactive	31	06/96
Plane Crazy	Rennspiel	Ubi Soft	47	06/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
ProPool 3D	Billard-Simulation	Electronic Arts	45	11/97
Prost Grand Prix	Formel-1-Simulation	Canal+ Multimedia	28	08/98
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Scorcher	Rennspiel	GT Interactive	49	05/97
Sensible Golf	Golfsimulation	Sensible Software	20	05/96
Slam'n'Jam	Basketballspiel	BMG	49	07/97
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rally-Simulation	Havas Interactive	60	02/98
Space Jam	Basketballspiel	Acclaim	46	04/97
Speed Rage	Rennspiel	Telstar	54	10/96
Ten Pin Alley	Bowling-Simulation	Electronic Arts	58	05/97
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Accolade	43	02/99
The Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	85	11/95
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Take 2 Interactive	45	07/99
TNN Bass Fishing	Angel-Simulation	Electronic Arts	40	05/96
Trophy Bass	Angel-Simulation	Havas Interactive	42	01/96
Trophy Bass 2	Angel-Simulation	Havas Interactive	44	01/97
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	Philips Media	44	07/96
Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars	Eishockey-Simulation	Warner Interactive	59	05/96
World Rally Fever	Rennspiel	Electronic Arts	51	08/96
World Wide Rally	Rennspiel	Electronic Arts	7	02/98
Wreckin' Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96

STRATEGIE

Referenzklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	12/96
Commandos	Echtzeit-Taktik	Pyro Studios	91	07/98

venture *Agent Armstrong* (DM 19,95), das Rennspiel *Bleifuß Rally* und *Baphomets Fluch 2* (jeweils DM 24,95). PC-Games-Tip: Dieses brillante 2D-Adventure mit seiner Comic-Grafik in Disney-Qualität bekommen Sie wesentlich günstiger, wenn Sie sich für die Sammlung *Adventure Hall of Fame* aus gleichem Hause entscheiden. Darin sind für knapp 70 Mark neben *Baphomets Fluch 2* noch fünf weitere Klassiker dieses Genres wie *Stonekeep* oder *Fallout* enthalten.

Knights & Merchants – Emergency Pack





Top-Angebot für Strategen

Der Doppelpack von TopWare Interactive vereint ein ausgezeichnetes Aufbaustrategiespiel und das bislang ungewöhnlichste Echtzeitstrategiespiel in einer Sammlung. In *Emergency* koordinieren Sie per Mausklick Sanitäter, Feuerwehr und Polizei, um Flugzeugabstürze, Randalierer, Super-GAUs und Verkehrsunfälle schnell in den Griff zu bekommen. Das *Siedler*-kompatible *Knights & Merchants* zaubert eine mittelalterliche Idylle auf Ihren Bildschirm und legt Wert auf taktisch anspruchsvolle Gefechte. Das Paket gibt's im Handel für knapp 50 Mark.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Leisure-Suit Larry-Collection



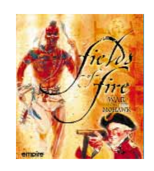
Komplette Playboy-Sammlung

Daß Sie mit dem Kauf der kompletten Larry-Sammlung keine sieben, sondern „nur" sechs Adventures erwerben, basiert auf einer netten Anekdote: Larry 4 hat's nie gegeben, weil Spieldesigner und Schlitzohr Al Lowe seine Einen-vierten-Teil-wird's-nie-geben-Androhung nach Fertigstellung der dritten Episode wahrgemacht hat. Die verbleibenden sechs Folgen haben's allerdings in sich – knackige Puzzles, prächtige VGA-/SVGA-Grafik und jede Menge Zwei- und Eindeutigkeiten mit einem der berühmtesten Computerspiel-Charaktere. Als Zugabe: *Softporn* (eines der ersten Sierra-Spiele), der Larry-Flipper und *Larry's Casino*. Havas Interactive bietet das empfehlenswerte Paket für DM 49,95 an.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut



Hammerpreise





Zwei Neuzugänge

Koch Media erweitert die *Hammerpreis*-Serie um das mittelprächtige Empire-Echtzeitstrategiespiel *Fields of Fire*, das auf den erbitterten Gefechten zwischen Indianern und Siedlern im 18. Jahrhundert basiert. In der Ausgabe 10/98 hat das Spiel mit gerade mal 53% abgeschnitten. Kostenpunkt: DM 29,95. Außerdem seit neuestem im Angebot für knapp 30 Mark: die knüppelharte Rennsimulation *Grand Touring*, die bereits nach einem halben Jahr im Ausverkauf landet.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Ausreichend/Befriedigend

Greenwood



WiSims im Dreierpack

Die WiSim-„Highlights" des Bochumer Herstellers Greenwood Entertainment gibt's jetzt in einer einzigen Sammlung von Kröger Soft für 30 Mark zu kaufen: In *Der Planer 2* organisieren Sie das Tagesgeschäft einer weltweit agierenden Spedition, *Mad TV 2* macht Sie zum Programmchef eines durchgeknallten Fernsehsenders und *Das Amt* simuliert den kleinbürgerlichen Mief einer bayerischen Bürgermeister-Amtsstube, durchsetzt von satirischen Spurenelementen. Technisch und spielerisch längst veraltet!

Preis-Leistungs-Verhältnis: Ausreichend

DSF Sports Pack



Preiswerter Einstieg

Für 69 Mark bietet Sierra fünf Sporttitel unterschiedlichster Qualität in einem Paket an: *DSF Golf, DSF Ski, DSF Off-Road, DSF Football* und *DSF Baseball* sind in der Compilation enthalten und empfehlen sich als Basis für eine Sportspielsammlung oder für Einsteiger, die günstig in Trendsportarten wie American Football hineinschnuppern möchten. Jede Simulation für sich gesehen kommt nicht an Referenztitel wie *Links LS 99* oder *Madden NHL 99* heran, im Komplettpaket stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis hingegen.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Befriedigend

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Commandos: Im Auftrag der Ehre (Z)	Echtzeit-Taktik	Pyro Studios	92	05/99
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Oberklasse				
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 – Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Bundesliga Manager 97	Fußballmanager	Software 2000	87	12/96
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software 2000	81	10/98
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
C & C: Der Ausnahmezust. (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	84	04/96
C & C: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	88	11/97
C & C: Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	06/97
Command & Conquer Gold	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	88	05/97
Creatures 2	Künstliches Leben	Cyberlife	-	10/98
Der Industrie-Gigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegigant – Expansion-Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Die Siedler 2	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	06/96
Die Siedler 2 – Mission-CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	89	02/97
Die Siedler 2 Gold Edition	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	-
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	Blue Byte	88	01/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Incubation	Rundenstrategie	Blue Byte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kurt – Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Populous: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unendeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
StarCraft: Brood War (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2: Tides of Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
WarCraft 2 Expansion Disk (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	86	07/96
X-COM 3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
Gehobene Mittelklasse				
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Civilization 2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Conflicts in Civilization	Rundenstrategie	MicroProse	75	02/97
Conquest of the New World	Rundenstrategie	Interplay	82	07/96
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Dark Reign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Industrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Die Fugger 2	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	05/96
Dominion: Storm over GIFT 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might and Magic 2	Rundenstrategie	3DO Studios	78	01/97
Holiday Island	Aufbaustrategie	Sunflowers	80	12/96
Jagged Alliance 2: Deadly Games	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96
KKND	Echtzeitstrategie	Melbourne House	88	03/97
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
M.A.X. – Mechanized Assault & Exploration	Rundenstrategie	Interplay	89	01/97
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim	77	05/99
Mana – Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
Master of Orion 2	Rundenstrategie	MicroProse	88	11/96
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	74	02/99
Panzer General 2	Hexagonstrategie	SSI	84	03/96
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pole Position CD-ROM	Wirtschaftssimulation	Ascaron	83	06/96
Premier Manager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Railroad Tycoon 2: The second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take 2 Interactive	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	Hasbro Interactive	78	04/99
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
Sid Meiers Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
Theme Park	Aufbaustrategie	Bullfrog	85	09/94
Theme Hospital	Aufbaustrategie	Bullfrog	81	04/97
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Transport Tycoon Deluxe	Aufbaustrategie	Hasbro Interactive	75	01/96
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-COM: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
You don't know Jack	Quizspiel	Take 2 Interactive	70	03/98
You don't know Jack 2	Quizspiel	Take 2 Interactive	72	05/99
Z	Echtzeit-Taktik	Bitmap Brothers	91	08/96
Mittelklasse				
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
Afterlife	Aufbaustrategie	LucasArts	68	09/96
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
American Dream	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	62	02/97
Anstoß	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
Anstoß World Cup Edition	Fußballmanager	Ascaron	87	08/94
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMG	71	05/98
Army Men	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Ascendancy	Rundenstrategie	The Logic Factory	92	10/95
Aufschwung Ost	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	01/94
Axis&Allies	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	Hexagonstrategie	Blue Byte	90	10/95
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
Blood and Magic	Denkspiel	Interplay	61	01/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Boong!?	Fußballmanager	Bletchley Group	80	09/96
Bundesliga 99 – Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Bundesliga Manager Hattrick	Fußballmanager	Software 2000	81	08/94
Caesar 2	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/95
Capitalism	Wirtschaftssimulation	Software 2000	86	12/95
Caribbean Desaster	Wirtschaftssimulation	Ikarion	74	01/96
Castles of Dr. Brain 3	Denkspiel	Coktel Vision	68	01/96
Caveland	Wirtschaftssimulation	CDV	70	02/97
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Chaos Overlords	Strategie	New World Computing	61	07/96
Christoph Kolumbus	Wirtschaftssimulation	Software 2000	73	04/94
Civil War Generals	Hexagonstrategie	Havas Interactive	59	10/96
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Claim to Power	Wirtschaftssimulation	Rainbow Arts	70	03/96
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeit-Taktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Colony Wars 2492	Echtzeitstrategie	Black Legend Software	61	04/96
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	09/95
Conquerer	Strategie	Havas Interactive	80	01/96
Corp Wars	Hexagonstrategie	Sierra Studios	59	08/98
Creatures	Künstliches Leben	Cyberlife	86	12/96
Cyberjudas	Strategie	Merit Studios	71	04/96
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Das Amt	Wirtschaftssimulation	Greenwood	81	05/95
Deadline	Strategie	Psygnosis	62	07/96
Deadlock	Rundenstrategie	Accolade	71	12/96
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Der Planer 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainm.	77	11/96
Der Planer 2 – Missionen (Z)	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainm.	77	02/97
Der Produzent	Wirtschaftssimulation	Games 4 Europe	62	07/96
Die große Schlacht in den Ardennen	Hexagonstrategie	Empire Interactive	63	04/96
Die große Schlacht um Gettysburg	Hexagonstrategie	Empire Interactive	64	07/96
Die große Schlacht um Waterloo	Hexagonstrategie	Empire Interactive	64	04/97
Die Siedler	Aufbaustrategie	Blue Byte	82	06/94
Dreamteam 97	Fußballmanager	Bletchley Group	80	08/97
DSF Fußballmanager	Fußballmanager	Havas Interactive	71	04/97
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	Sierra Studios	64	08/98
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	07/97
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	TopWare	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ascaron	79	08/96
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare	64	06/98
Enemy Nations	Echtzeitstrategie	Windward Studios	74	04/97
F1 Manager 96	Wirtschaftssimulation	Software 2000	86	05/96
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
Fallen Haven	Rundenstrategie	Interactive Magic	67	04/97
Fantasy General	Hexagonstrategie	SSI	70	05/96
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire Interactive	53	10/98
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EA Sports	62	08/97
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeit-Taktik	Jane's Combat Simul.	64	07/99
Flottenmanöver	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	74	02/97
Fragile Allegiance	Rundenstrategie	Gremlin Interactive	76	01/97
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/97
Gearheads	Denkspiel	Philips Media	77	06/96
Gene Wars	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/96
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeit-Taktik	Psygnosis	51	02/99
Grand Prix Manager	Wirtschaftssimulation	MicroProse	84	01/96
Grand Prix Manager 2	Wirtschaftssimulation	MicroProse	71	02/97
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Gubble	Denkspiel	CDV	70	05/97
Hanse: Die Expedition	Wirtschaftssimulation	Ascaron	56	10/94
Harpoon Classic 97	Strategie	Interactive Magic	65	02/97
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Heroes of Might and Magic	Rundenstrategie	New World Computing	78	12/95
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
History Line 1914-1918	Hexagonstrategie	Blue Byte	88	12/92
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	SSI	70	05/99
Imperium Galactica	Rundenstrategie	GT Interactive	56	06/97
Jagged Alliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
Karma	Denkspiel	Navigo	65	09/96
Land der Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Lemmings for Windows 95	Denkspiel	Psygnosis	79	05/96
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
Lords of the Realm 2	Rundenstrategie	Impressions	71	01/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Mad TV 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainm.	71	02/97
Mag!	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainm.	76	04/96
Magic: The Gathering	Kartenspiel	MicroProse	74	05/97
Magic: The Gathering – Battlemage	Kartenspiel	Acclaim	54	03/97
Magic: The Gath. – Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Marble Drop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood Entertainm.	61	06/98
Millennia	Strategie	Gametek	78	01/96
Missionforce: Cyberstorm	Hexagonstrategie	Havas Interactive	83	08/96
Monopoly	Brettspielumsetzung	Virgin Interactive	60	01/96
Monopoly WM Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Othello	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	52	12/96
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Havas Interactive	59	11/97
Panzer General	Hexagonstrategie	SSI	85	02/95
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound Software	67	03/98
Piraten: Käptn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Pizza Connection	Wirtschaftssimulation	Software 2000	81	09/94
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Premier Manager 97	Fußballmanager	Gremlin Interactive	76	08/97
Professor TIMs verrückte Werkstatt	Denkspiel	Havas Interactive	70	01/96
Puzz-3D – Notre Dame de Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
ran Trainer 2	Fußballmanager	Greenwood Entertainm.	79	02/96
Risiko	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	73	02/97
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeit-Taktik	TopWare	70	08/98
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interact.	58	01/99
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
SimCity 2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
SimTower	Aufbaustrategie	Maxis	79	07/95
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Space Bucks	Rundenstrategie	Havas Interactive	72	04/96
Space Marines	Hexagonstrategie	Software 2000	81	01/96
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Splitterwelten	Denkspiel	Magellan	57	05/97
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Command	Rundenstrategie	GT Interactive	64	06/97
Star General	Hexagonstrategie	SSI	66	03/97
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Stars!	Rundenstrategie	Empire Interactive	71	04/97
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	61	03/97
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
Syndicate	Echtzeittaktik	Bullfrog	82	08/93
Teamchef	Fußballmanager	MicroProse	70	03/96
The Rise and Rules of Ancient Empires	Rundenstrategie	Havas Interactive	56	06/96
The War College	Strategie	Gametek	53	05/96
This Means War	Echtzeitstrategie	MicroProse	69	02/96
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Total Control	Rundenstrategie	Software 2000	64	11/96
Trivial Pursuit	Brettspielumsetzung	Virgin	63	02/96
Twisted Mind	Denkspiel	Modern Games	71	05/99
Ubik	Echtzeit-Taktik	Cryo	77	04/98
Ultimate Yahtzee	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	12/96
Vermeer – Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	05/97
Virtual Corporation	Strategie	Microforum	53	07/96
Virus	3D-Action-Strategie	Telstar	62	12/97
Wages of War	Echtzeitstrategie	3DO Studios	55	01/97
Warbreeds	Echtzeitstrategie	Red Orb	64	04/98
WarCraft: Orcs & Humans	Echtzeitstrategie	Blizzard	85	02/95
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98







Command & Conquer Megabox

Das berühmteste Echtzeitstrategiespiel der Welt

Kurz vor der Veröffentlichung von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* bringen Electronic Arts und Westwood Studios die beiden Vorgänger in zwei „Megaboxen" nochmals auf den Markt. Megabox 1 enthält *C&C: Der Tiberiumkonflikt* (erschienen 1995) plus die Missions-CD *Der Ausnahmezustand.* In insgesamt 50 spannenden Missionen wird ein atemberaubender Echtzeitstrategie-Krieg zwischen der terroristischen Bruderschaft von NOD (die Bösen) und der GDI (die Guten) inszeniert. Die drei CD-ROMs erklären sich nicht zuletzt durch 30 Audiotracks und 60 Minuten exzellenter Zwischensequenzen. Im Netzwerk streiten sich bis zu vier Spieler um die begehrten Tiberiumplantagen. Achtung: In der Packung steckt die ursprüngliche VGA-Version von *Command & Conquer,* nicht die SVGA-Variante *Command & Conquer Gold,* die Sie im Fachhandel sowohl einzeln als auch im Rahmen der Spielesammlung *Play the Games Vol. 1* bekommen können. Dafür kostet die Megabox 1 auch nur unverbindlich empfohlene 35 Mark. Folge 2 umfaßt *C&C 2: Alarmstufe Rot* sowie die beiden Zusatz-CDs *Der Gegenangriff* und *Der Vergeltungsschlag.* Bei den insgesamt 75 Solo-Missionen kämpfen Sowjets und Alliierte auf SVGA-Schlachtfeldern um die Weltherrschaft; der Netzwerkmodus beschäftigt bis zu acht Spieler gleichzeitig. Per Westwood Chat kommen auch Mehrspielerpartien via Internet zustande. Die Megabox 2 dürften Sie im Handel für rund 70 Mark erhalten. Beiden Paketen gemeinsam ist Zubehör, zum Beispiel in Form von Bildschirmschonern. Wer einen der beiden Echtzeitstrategiekracher noch nicht in seiner Sammlung hat, sollte unbedingt zugreifen - *C&C 1* und *2* muß man einfach gespielt haben.

Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut/Sehr gut

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Warhammer: Dark Omen	Hexagonstrategie	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind	Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
Warwind 2	Echtzeitstrategie	SSI	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Wetten dass?	Denkspiel	Systhema Verlag	68	01/97
Worms	Rundenstrategie	Team 17	84	02/96
Worms: Reinforcements	Rundenstrategie	Team 17	87	06/96
X-COM: Terror from the Deep	Rundenstrategie	MicroProse	87	05/95
Z Expansion Set (Z)	Echtzeit-Taktik	Bitmap Brothers	77	01/98
Zeppelin	Wirtschaftssimulation	Ikarion	78	03/94

Unterklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire Interactive	32	01/99
Age of Rifles	Rundenstrategie	SSI	41	03/97
Age of Sail	Rundenstrategie	Empire Interactive	44	03/97
American Civil War	Rundenstrategie	Interactive Magic	28	09/96
Aquarium	Aquariumsimulation	The Learning Company	35	07/99
Biing!!	Wirtschaftssimulation	Magic Bytes	87	06/95
Buccaneer	3D-Echtzeit-Taktik	SSI	42	01/98
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club & Country	Fußballmanager	BOMS Computer	18	07/96
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Corel Chess	Schachsimulation	ARI Data	40	06/98
Das 3. Millennium	Wirtschaftssimulation	Cryo Interactive	37	02/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der Planer	Wirtschaftssimulation	Greenwood	71	03/94
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood Entertainm.	45	08/98
Der Reeder	Wirtschaftssimulation	Software 2000	69	07/95
Destiny	Strategie	Interactive Magic	-	12/96
Die total verrückte Rallye	Brettspiel-Umsetzung	Blue Byte	74	06/95
Dime City	Wirtschaftssimulation	Starbyte	77	12/95
Director's Chair	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts	40	04/97
Dragon Dice	Strategie	Interplay	32	10/97
Eishockey Manager	Wirtschaftssimulation	Software 2000	79	08/93
Endorfun	Denkspiel	Warner Interactive	32	02/96
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
Flamingo Tours	Wirtschaftssimulation	Software 2000	55	06/95
Galapagos	Künstliches Leben	Electronic Arts	50	12/97
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Holiday Island Szenarien (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	30	05/97
Hugo: Zaubereiche	Denkspiel	NBG	18	06/98
Into the Void	Rundenstrategie	Playmates Interactive	43	06/97
Jurassic War	Echtzeitstrategie	CDV	44	10/97
Mad News	Wirtschaftssimulation	Ikarion	84	04/94
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	Lemon Labs	41	01/99
Master Mind	Denkspiel	Hasbro Interactive	22	06/98
Men of War	Strategie	TopWare Interactive	31	06/98
Microsoft Entertainment Pack	Denkspiel	Microsoft	22	09/97
Mind Grid	Denkspiel	Topware	31	06/97
Mission Super I.Q.	Denkspiel	CAPS	12	02/96
Moving Puzzle	Denkspiel	Ravensburger Interact.	49	01/98
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
Offensive	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	44	08/96
Oldtimer	Wirtschaftssimulation	Max Design	85	03/95
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Panic Soldier	Echtzeitstrategie	CDV	25	10/97
Police Quest – SWAT 2	Echtzeit-Taktik	Havas Interactive	48	09/98
Quirks	Denkspiel	MicroProse	59	01/96
Red Ghost	Strategie	Maelstrom	42	04/96
Seven Years War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Sim Farm	Aufbaustrategie	Maxis	74	01/94
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
Spunky	Denkspiel	BMS Modern Games	48	04/98
Stammtisch-Skat	Kartenspiel	ARI games	19	06/99
Tennis Manager	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	22	06/98
Terra Inc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
The Complete Carriers at War	Wirtschaftssimulation	Strategic Studies Group	45	06/96
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Tracer	Denkspiel	7th Level	19	09/96
Tribal Rage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
Wall Street Trader 98 – Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	Virgin	20	07/98
War Diary	Echtzeitstrategie	CDV	22	04/97
Waterworld	Echtzeitstrategie	Interplay	32	10/97
Willi Lemkes Fußball Manager	Fußballmanager	Virgin Interactive	32	02/96
Winzer Deluxe	Wirtschaftssimulation	Starbyte	47	03/97
Zeus	Rundenstrategie	Blackstar Multimedia	18	10/98

SIMULATION

Oberklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Comanche 3	Hubschrauber-Action	NovaLogic	92	05/97
Comanche Gold	Hubschrauber-Action	NovaLogic	92	07/98
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	Digital Image Design	87	01/98
F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane's Combat Simulat.	82	06/98
M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
Red Baron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Total Air War	Flugsimulation	Digital Image Design	87	11/98

Gehobene Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Das Hexagon Kartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
EF 2000 Tactcom	Flugsimulation	Digital Image Design	84	02/97
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	Virgin Interactive	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 Red Sea Operations (Z)	Flugsimulation	Digital Image Design	72	08/98
Flight Simulator 98	Zivile Flugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Eidos Interactive	86	11/97
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulat.	79	01/98
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace – Konflikt über Korea	Flugsimulation	Virgin Interactive	72	01/98
Tom Clancy SSN	U-Boot-Simulation	Virgin Interactive	81	05/97

Mittelklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Advanced Tactical Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulat.	84	06/96
AH-64D Longbow	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulat.	84	07/96
AHx-1	Hubschraubersimulation	GT Interactive	72	12/97
Air Warrior 2	Flugsimulation	Interactive Magic	81	05/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks	65	02/99
Comanche: Operation White Lightning	Action-Flugsimulation	Novalogic	92	02/93
Command – Aces of the Deep	U-Boot-Simulation	Dynamix	85	01/96
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Empire Interactive	72	10/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22: Lightning 2	Flugsimulation	NovaLogic	70	12/96
Fast Attack	U-Boot-Simulation	Dynamix	82	05/96
Flashpoint Korea (Z)	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulat.	84	01/97
Flight Unlimited	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	88	07/95
Flight Unlimited 2	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flying Corps	Flugsimulation	Rowan	82	03/97
Hind	Hubschraubersimulation	Digital Integration	80	09/96
iF/A-18 E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Electronic Arts	68	11/98
Jetfighter 3	Flugsimulation	Mission Studios	76	02/97
MS Flight Simulator für Windows 95	Zivile Flugsimulation	Microsoft	77	01/97
Nato Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulat.	80	01/97
Panzer Commander	Panzersimulation	SSI	69	07/98
Silent Hunter	U-Boot-Simulation	SSI	79	06/96
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	SSI	79	01/98
Silent Thunder: The Revenge	Flugsimulation	Havas Interactive	82	04/96
SimCopter	Hubschraubersimulation	Maxis	71	02/97
Spearhead	Infanteriesimulation	Interactive Magic	63	11/98
Team Apache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
TFX: EF2000	Flugsimulation	Digital Image Design	88	01/96
Top Gun: Fire at Will!	Flugsimulation	MicroProse	85	04/96
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation	MicroProse	62	03/99
US Navy Fighters 97	Flugsimulation	Jane's Combat Simulat.	70	01/97
US Navy Fighters Gold	Flugsimulation	Jane's Combat Simulat.	70	01/96
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulat.	66	02/99

Unterklasse

Titel	Kurzbeschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
688(I) Hunter Killer	U-Boot-Simulation	Electronic Arts	60	09/97
A-10 Cuba!	Flugsimulation	Activision	28	02/97
Apache Longbow	Flugsimulation	Interactive Magic	80	10/95
Apollo 18	Mondlandesimulation	Project2	9	11/98
Fighter Duel	Flugsimulation	Philips Media	51	02/96
Fighter Squadron	Flugsimulation	Activision	55	04/99
Flight	Zivile Flugsimulation	Havas Interactive	27	08/96
iM1A2 Abrams	Panzersimulation	Interactive Magic	32	06/97
Lion	Tiersimulation	Sanctuary Woods	64	03/96
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	SSI	41	05/99
Pro Pilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/99
Star Trek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	Simon&Schuster Intera.	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	GT Interactive	52	04/98
SU-27 Flanker	Flugsimulation	SSI	30	01/96
SU-27 Flanker 2.0	Flugsimulation	SSI	38	07/96
T.F.X.	Flugsimulation	Digital Image Design	95	12/93

HARDWARE

Die Referenzprodukte auf einen Blick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie dem geplanten Einkaufsbummel gelassen entgegensehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

Hersteller	Produkt	Ausgabe	Info-Telefon	Preis ca.	Wertung
17-Zoll-Monitore					
Eizo	FlexScan F57	04/99	02153-733400	DM 1150,-	Award, 87
ViewSonic	PT775	04/99	0800-1717430	DM 1100,-	82
miroDISPLAYS	miroD1795 F	04/99	01805-228144	DM 800,-	81
Elsa	Ecomo Office	04/99	0241-6065112	DM 1290,-	78
Samsung	SyncMaster 710s	04/99	0180-5121213	DM 900,-	74
19-Zoll-Monitore					
Samsung	SyncMaster 900p	04/99	0180-5121213	DM 1400,-	Award, 82
Iiyama	Vision Master 450	03/98	089-90005033	DM 1395,-	Award, 81
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 2298,-	81
Taxan	Ergovision 975	04/99	0201-7990400	DM 1200,-	77
Wortmann Terra	Magic 1996 F	04/99	05744-944144	DM 980,-	72
Soundkarten					
Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	01/99	089-9579081	DM 149,-	Award, 91
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	85
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	01/98	0211-338000	DM 189,-	Award, 83
Creative Labs	Sound Blaster PCI128	02/99	089-9579081	DM 129,-	80
Yamaha	WaveForce 192XG	02/99	04101-303-0	DM 169,-	74
2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)					
Diamond	Viper V770 Ultra	07/99	08151-266330	DM 459,-	Award, 90
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	08/99	0211-338000	DM 499,-	89
Creative Labs	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	08/99	089-9579081	DM 449,-	89
3dfx	Voodoo3 3000	06/99	0180-5177617	DM 399,-	88
Elsa	Erazor III	06/99	0241-6065112	DM 399,-	87
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	07/99	0211-338000	DM 280,-	83
3dfx	Voodoo3 3000	08/99	0180-5177617	DM 399,-	82
ATI	Rage Fury 32MB TVout	06/99	089-66515-0	DM 449,-	80
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	DM 249,-	Award, 79
Elsa	Erazor II	02/99	0241-6065112	DM 269,-	78
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	DM 239,-	77
Diamond	Monster Fusion	02/99	08151-266330	DM 199,-	Award, 76
Diamond	Stealth III S540	07/99	08151-266330	DM 249,-	73
Creative Labs	3D Blaster Savage4	07/99	089-9579081	DM 279,-	72
Elsa	Winner II 16 MB	07/99	0241-6065112	DM 199,-	73
Joysticks ohne Force Feedback					
Microsoft	Precision Pro	02/98	0180-5251199	DM 119,-	Award, 88
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	DM 149,-	Award, 86
ACT Labs	Eaglemax	04/98	0541-122065	DM 89,-	Award, 81
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	02732-791845	DM 89,-	80
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	02732-791845	DM 69,-	79
CH Products	F-16 Fighterstick	04/98	0541-122065	DM 199,-	79
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	0211-338000	DM 69,-	75
Logitech	WingMan Interceptor	Neu	069-92032165	DM 129,-	74
Endor Fanatec	F-22 Twister	Neu	01805-326283	DM 70,-	73
Joysticks mit Force Feedback					
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 279,-	Award, 86
Logitech	WingMan Force	01/99	069-92032165	DM 299,-	Award, 86
Gamepads					
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 129,-	Award, 82
Gravis	GamePad Pro	02/98	0541-122065	DM 49,-	Award, 80
Microsoft	SW Gamepad	02/98	0180-5251199	DM 69,-	78
Creative Labs	GamePad Cobra	Neu	089-9579081	DM 40,-	77
Saitek	Cyborg 3D Pad	Neu	089-54612710	DM 99,-	76
Logitech	WingMan Gamepad	Neu	069-92032165	DM 69,-	75
Thrustmaster	Rage3D	02/98	02732-791845	DM 49,-	74
Gravis	Xterminator	08/98	0541-122065	DM 119,-	74
Saitek	X6-33M	03/99	089-54612710	DM 49,-	72
InterAct	3D ProgramPad	02/98	04287-1251-13	DM 59,-	71
Lenkradsysteme ohne Force Feedback					
Thrustmaster	Formula 1	02/98	02732-791845	DM 229,-	Award, 85
Zye	Racing Simulator	02/98	0541-122065	DM 349,-	82
Thrustmaster	Formula Super Sport	Neu	02732-791845	DM 179,-	81
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	DM 179,-	76
Thrustmaster	Formula Sprint	Neu	02732-791845	DM 149,-	74
Endor Fanatec	Le Mans	03/98	01805-326283	DM 159,-	74
Endor Fanatec	Monte Carlo	Neu	01805-326283	DM 99,-	71
Lenkradsysteme mit Force Feedback					
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 379,-	Award, 89
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	02732-791845	DM 449,-	Award, 88
Saitek	R4 Force Wheel	012/98	089-54612710	DM 279,-	87
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 399,-	83
InterAct	V4 Racing Wheel	03/99	04287-125113	DM 279,-	76





Was den leidenschaftlichen Computerspieler immer wieder in der ungestörten Ausübung seines Hobbys stört, sind kleine Kinder, die in Form von Geschwistern oder eigenen Ablegern oft den Spielfluß stören, indem sie meist lautstark Nahrung und/oder Zuneigung fordern. Natürlich hat PC Games, das Fachblatt für einen rationell geführten Haushalt in fester Männerhand, auch hier Hilfe parat. Bei mir hat sich in solchen Fällen immer die Nashorn-Methode bestens bewährt. Im Falle störenden Eingreifens eines Kleinkinds auf allen Vieren durch das Zimmer krauchen und dabei seltsame Laute ausstoßen, in etwa die eines Nashorns (leere Streichholzschachtel auf der Nase festklemmen!). Wer sich nicht ganz im Klaren ist, wie ein Nashorn denn so klingt, bekommt das entsprechende WAV-File gegen lächerlich geringe Unkostenerstattung von mir. Jedes Kleinkind wird augenblicklich Ruhe geben. Mir ist absolut unklar, warum die Nashorn-Methode heute kaum noch angewendet wird. In den meisten Fällen amüsiert sich das Kindlein gar köstlich und lacht sogar. In den anderen Fällen bekommt es einen Schock fürs Leben. So oder so: Die Nashorn-Methode stellt die Ruhe im Haus wieder her. Aber nicht nur bei Kindern hilft die Nashorn-Methode, auch Erwachsene belästigen einen nicht weiter – soll man doch Irre, sofern sie einen gefährlichen Eindruck machen, möglichst nicht provozieren. Richtig angewendet, sichert die Nashorn-Methode einen ungestörten Abend. Sie sollte jedoch nicht zu häufig angewandt werden, da es sich als recht schwierig erweisen kann, den Pfleger von der Normalität des eigenen Tuns zu überzeugen. Weitere praktische Haushaltstips auf Anfrage.

Rainer Rosshirt

SIMS

Halli, hallo, hallöle!
Ich will nur mal eben die Frage mit den Sims klären. Die Sims suchen sich tagsüber auf den örtlichen Müllhalden Metall- und Plastikteile zusammen, die sie dann in der Nacht mit Lötkolben, Metern von Kabeln und Feuerzeug (zum Verkleben der Plastikteile) zu ihren lieben kleinen Sim-Kindern zusammenbasteln. Morgens, wenn die (noch leblosen) Sims an die Steckdose angeschlossen werden, mutieren sie zu einem vollwertigen Mitbürger. Ich hoffe, diese Aufklärung genügt.
Mit freundlichen Grüßen,

Nis Börge Wechselberg

Hört doch bitte auf, mich in der Begrüßung zu feldbuscheln. Ist ja echt eklig. Leider muß ich Dir mangelhafte Recherchen vorwerfen. Allgemein bekannt ist doch, daß Sims weder Lötkolben noch Feuerzeuge besitzen. Deine Lösung fällt somit aus. Aber Du sprichst hier ein anderes, durchaus interessantes Phänomen an. Warum haben Sims keine Laster? Ich spreche hier nicht von LKWs, sondern von schlechten Angewohnheiten wie Rauchen, Trinken, Kaffeefahrten? Hiermit möchte ich Maxis anregen, SimCity 4000 endlich realistisch zu gestalten. Ich will endlich Kneipen in SimCity. Ich fordere sinnlose Umleitungen, welche die Staus erst perfekt machen – inklusive Wohnwägen auf den Highways. Ich will schönen, deutschen Schneematsch und heimeligen Sommerregen. Wann bekommen meine Sims endlich schummrige Bars? Wo bleiben die Horden von Schnorrern in der U-Bahn? Falls jemand von Maxis zuliest – ich stehe jederzeit gerne für Anregungen zur Verfügung (von unentgeltlich habe ich nichts gesagt!).

FRAUENFRAGEN

Lieber Rainer (ich darf Dich doch beim Vornamen nennen?)!
Die von Herrn Kusenberg angebrachte Idee, sich einen Starschnitt von Mr. Spieledesigner John Romero (meine Güte, ist der Mann süß) übers Bett zu hängen, finde ich einfach phänomenal. Deshalb bitte ich die Redaktion, in einer der nächsten Ausgaben ein Poster von John Romero beizulegen (dafür würde ich auch 2 bis 5 Mark mehr zahlen). Da ich weiß, daß Ihr auf keinen Fall Einzelwünsche berücksichtigen könnt, hoffe ich, daß ihr Tausende Zuschriften von Leserinnen mit dem gleichen Wunsch erhaltet, die ebenfalls nur davon träumen, diesen knackigen Mann schon morgens nach dem Aufwachen und abends vor dem Einschlafen betrachten zu können.
In der Hoffnung auf möglichst baldige Entsprechung meines Herzenswunsches verbleibe ich

Deine Wiebke

PS: Liest Du die ganzen Leserbriefe eigentlich selbst? Wenn ja, dann sei Dir meiner grenzenlosen Bewunderung gewiß. Übrigens, ICH brauche keinen Beweis dafür, daß es Dich wirklich gibt – die einzigartige Beantwortung der Leserbriefe ist doch wirklich Beweis genug.

*Liebe Wiebke,
war schon komisch, als Herr Romero bei uns weilte. Nahezu alle weiblichen Angestellten waren plötzlich wie verwandelt. Leuchtende Augen, wohin man blickte, und gelegentlich ein geseufztes „Johooohn". Wenn ich einen frischen Kaffee will, muß ich mir ihn in der Regel selbst holen. Als Herr Romero diesen Wunsch äußerte, war unsere Küche plötzlich überfüllt, und der Streit, wer die Tasse nun füllen durfte, kostete so manches Büschel Haare. Mir war auch nie so klar, wie viele Frauen bei uns arbeiten, bis ich mir das Fahrwasser Johns betrachtete. Wirklich faszinierend. Herr Romero schien dies alles nicht zur Kenntnis zu nehmen und wandelte anmutig durch unsere Hallen wie weiland ein anderer übers Wasser, nur daß der nicht so eindrucksvoll die schwarze Mähne schütteln konnte wie Herr Romero. Deinen Vorschlag habe ich weitergeleitet – mal sehen ob sich Thomas und Herr Romero erweichen lassen. Was kostet eigentlich eine lange, schwarze Perücke?*

INTERNET

Hallo lieber Rainer
Haben wir eigentlich das Sommerloch schon erreicht? Ich hatte eigentlich vor, mir dieses Jahr noch mal irgendwelche Spiele zu kaufen, aber ich fürchte, das wird bis Weihnachten wohl nichts mehr. Diablo2 verschoben (die Liste ging an dieser Stelle noch ein Weilchen weiter. *Anm. v. RR*), ich weiß, ist nicht euer Fehler.
Noch ein paar Sätze zum Internet und alle mitleidenden Online-Spieler. ISDN ist zwar ganz schön und einigermaßen schnell, aber wieso gibt es in Deutschland kein Internet über Kabel oder ADSL wie z.B. in Holland, UK oder Amerika? Mir kommt's so vor, als ob das künstlich zurüchgehalten wird um erstmal die User ordentlich abzuzocken.

Ciao Knoefo

Was soll ich zu den Verspätungen sagen? Gibt es noch etwas, daß ich dazu noch nicht gesagt habe? Ich fürchte, Ihr werdet Euch daran gewöhnen müssen. Ich denke, es ist immer noch besser, als Bananenprodukte, die beim Kunden reifen, auf die Menschheit loszulassen. Nun zum Internet. Internet über den Anschluß des Kabel-TVs muß technisch ganz schön kompliziert sein. Ungeahnte technische Probleme tun sich da auf. Österreich, bekannt für innovative Technik und lausigen Fußball, konnte die Probleme lösen und bietet es seit geraumer Weile an. Aber bekanntlich ist Österreich ja sehr weit weg und weder sprachlich noch technisch mit uns zu vergleichen. Wenn es machbar wäre, würde es bei uns sicherlich auch gemacht werden. Die Telekom ist doch gar nicht daran interessiert zu jeder Internetverbindung auch gleich noch das passende Ortsgespräch zu verkaufen. Die paar Mark, welche da zusammen kommen, sind kaum der Rede wert. Zudem kann ich mir nicht vorstellen, daß hier in Deutschland ernsthaft Interesse an einem Internetzugang ohne Telefongebühren besteht. Ich muß schnell los, Magentabletten besorgen....



HOTLINES

Firma	Internet	Telefon	Zeiten
Acclaim	www.acclaim.de	089-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}-19^{00}
Activision	www.activision.de	01805-22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen)
Art Department	www.artdepartment.de	0234-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascaron	www.ascaron.de	05241-96 66 90	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	www.attic.de	07431-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
Blue Byte	www.bluebyte.de	0208-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
Cendant Software	www.cendantsoft.de	06103-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Cryo	www.cryo-interactive.com	05241-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
Disney Interactive	www.disney.de	069-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}, Sa 14^{00}-19^{00}
Egmont Interactive	www.egmont.de	01805-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
Eidos Interactive	www.eidos.de	01805-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	www.ea.com	0190-57 23 33 (1)	24 Stunden am Tag
Empire	www.kochmedia.com	089- 85 79 51 38	9^{00}- 13^{00} Uhr
Greenwood	www.greenwood.de	0234-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	www.gtinteractive.com	01805-25 43 91	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Hasbro	www.hasbro.com	01805-20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion	www.ikarion.de	0241-4 70 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	www.infogrames.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Innonics	www.innonics.de	0511-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Interactive Magic	www.imagicgames.de	01805-22 11 26	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}, Sa, So 14^{00}-17^{00}
Konami	www.konami.com	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Magic Bytes	www.magic-bytes.de	05241-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Mattel	www.mattelmedia.com	069-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}- 21^{00}
Max Design		0043-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	www.microprose.de	01805-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Microsoft	www.microsoft.com/germany/support	0180-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Mindscape	www.mindscape.com	0208-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Navigo	www.navigo.de	089-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	www.neo.at	0043-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	www.psygnosis.com	01805-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}-20^{00}
Ravensburger	www.ravensburger.de	0751-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	www.sega.de	040-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	www.software2000.de	0190-57 20 00	Mo-Do 14^{00}-19^{00}, Fr 10^{00}-14^{00}
Sunflowers	www.sunflowers.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}- 19^{00}
Take 2	www.take2.de	0180-5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
THQ	www.thq.de	02131-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
TLC Tewi	www.learningco.com	089-14 82 71 13	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
TopWare	www.topware.de	0621-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Ubi Soft	www.ubisoft.de	0211-3 38 00 30	werktags 9^{00}-16^{00}
Virgin	www.virgininteractive.de	040-39 10 13 00	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

GEBRANNTES KIND

Hi Rainer!

Ein Gewisser Herr Anonym hat in der Ausgabe 7/99 den Wunsch geäußert, über einen Bekannten der angeblich gewisse Spiele trotz Kopierschutz gebrannt (und verkauft) hat, eine Anzeige zu erstatten. Ich habe bisher nicht gewußt, daß das strafbar ist, aber seitdem ich darüber informiert bin, finde ich, daß viele Jugendliche ebenfalls angezeigt gehören. Allein in meiner Schule kenne ich mehrere Leute, die dieses Geschäft betreiben. Das kommt wahrscheinlich daher, daß heutzutage jeder 12jährige weiß wie man eine CD mit Brennschutz trotzdem kopiert. In vielen Computermagazinen kann man eine für jeden leicht verständliche Anleitung zum Brennen geschützter CDs finden, und das dazugehörige Programm. Man sollte nicht einfach sitzen und warten bis jemand eine Anzeige erstattet sondern die Gesetze so umändern, daß man nicht in jedem 08/15-Heft Brennmethoden nachlesen kann. Ich verzichte auf solche Kopien, denn es geht nichts über den Duft einer neu gekauften Computerspielschachtel.

M@x

Das Brennen von Software, für sich alleine gesehen, ist natürlich nicht strafbar. Wenn man zur Sicherheit von seinem Original eine Kopie macht (es ist allgemein bekannt, daß CDs oft kaputt gehen oder von bösartigen Haushunden gefressen werden), spricht nichts – der Gesetzgeber am allerwenigsten – dagegen. Nur wenn diese Kopie auf wunderlichen Wegen die eigenen vier Wände verläßt, wird es strafrechtlich relevant. Ich gestehe schamesrot, auch schon einen dieser bösen Patches verwendet zu haben, um nicht immer wieder die Handbuchabfrage des (legal erworbenen!) Originalspiels ertragen zu müssen. Das theoretische Know-how ist nicht strafbar und soll es auch nicht werden. Nur an dem mangelnden Rechtsbewußtsein einiger Zeitgenossen sollte man noch feilen. Du kannst Dir nicht vorstellen, wie viele der Meinung sind, nicht kriminell gehandelt zu haben, nur weil sie eine Kopie für ein paar Mark verkaufen oder sich cool vorkommen, weil sie es nicht nötig haben, in den Laden zu rennen.

POLENCOMIC

Hallo Rainer!!!!!!!

Mein Name ist Markus, und ich kaufe mir schon seit fast einem Jahr die PC Games. So, nun zu meiner ersten Frage: Werden indizierte Spiele wie MOOD oder Steinwolf3D (Die Namen der Spiele wurden von einem um seinen Job fürchtenden RR verändert. Anm. v. RR) jemals wieder auf den Markt kommen dürfen? (Die Grafikengine ist mega-veraltet, so daß man das Spiel echt nicht mehr als so brutal empfinden kann – im Gegensatz zu Q2!)

2. Den Kommentar zum Southpark-Review in der Ausgabe 6/99 fand ich ja wohl ober – ZENSIERT –: „Die Figuren wirken wie ausgeschnittene Vorlagen aus polnischen Trickfilmen der siebziger Jahre und sind auch dementsprechend animiert." Da ich in Polen geboren bin, fand ich das ziemlich beleidigend, denn ich wette, niemand bei Euch in der Redaktion weiß, wie es „damals" in Polen aussah, weil damals keiner von Euch da war! Und dann hätte ich noch eine Frage: Sahen die Zeichentrickfilme in Deutschland zu der Zeit etwa besser aus?

M.f.G.

M.J.W.

Der Grund für die Indizierung war auch nicht in einer zu gelungenen bildlichen Darstellung zu suchen, sondern lag im Inhalt begründet, der dazu geeignet war, Jugendliche sozial zu desorientieren. Frag mich bitte nicht, was das zu bedeuten hat – frag die Bundesprüfstelle. Ich bin nicht unbedingt mit denen einer Meinung – von Herz und Seele ganz zu schweigen. Etwas anders lag jedoch der Fall beim berüchtigten „Steinwolf 3D", das nicht nur indiziert, sondern bundesweit beschlagnahmt wurde. Auch hier ist der Grund nicht in grafischen Feinheiten zu suchen, sondern in der „menschenverachtenden Handlung" – Zitat Ende. Hinzu kamen noch Symbole einer politischen Richtung, die inzwischen glücklicherweise verboten wurde. Was echauffierst Du Dich hier so? Der Kommentar war doch in keiner Weise beleidigend. Wie es in Polen aussieht, steht hier ja auch nicht zur Diskussion, ebensowenig wurde behauptet, daß Zeichentrickfilme bei uns besser aussa-

SO ERREICHEN SIE UNS

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)
Stellvertreterin des Chefredakteurs:
Petra Maueröder
Berater der Chefredaktion:
Oliver Menne
Redaktion Deutschland:
Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Cover-CD-ROM:
Jürgen Melzer
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger
Redaktionsassistenz:
Marcus Esposito
Freie Mitarbeiter:
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Lektorat:
Michael Ploog, Margit Koch
Bildredaktion:
Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: carudolph@computec.de
Web: http://www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung	**(-Telefon)**
Wolfgang Menne	(-144)
Jens Klüver	(-348)
Online-Werbeflächen	
Susanne Szameitat	(-142)
Anzeigendisposition	
Andreas Klopfer	(-140)
Anzeigenassistenz	
Ina Schubert	(-346)
Anzeigenmarketing	
Monika Fleenor	(-345)
Assistenz der Anzeigenleitung	
Claudia Rudolph	(-143)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)	
Thorsten Szameitat	(-141)

VERLAG

COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeleitung:
Martin Reimann, Sandra Wendorf, Hans Fauth
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

	PC Games CD	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage I. Quartal 1999 309.845 Exemplare

hen. Es fand keinerlei negative Wertung bezüglich Polen und deren Zeichentrickfilmen statt. Die Aussage war lediglich, daß die Figuren an den Stil der besagten polnischen Trickfilmfiguren erinnert, die eben genau so aussehen wie die Charaktere aus Southpark. Eine Bitte noch: Seid doch nicht immer gar so empfindlich. Ich habe das Gefühl, jedesmal, wenn ein Redakteur eine bildliche Umschreibung bringt, wird es gewaltsam als beleidigend hingebogen. Warum hat sich eigentlich keiner beschwert, der damals Zeichentrickfilme gezeichnet hat? Kommt sicher noch – ich hab noch nicht alle Briefe durch.

VERSPÄTUNG

Hallo Rainerle,
danke für Deine letzte (bzw. erste) Mail. Jetzt weiß ich wenigstens sicher, daß Du existierst. Doch zum Thema: Warum kam Ausgabe 7/99 bei uns hier in Roth (das Kaff da vor Nürnberg) erst am Montag? Kannst Du Dir eigentlich vorstellen, was für seelischen Qualen ihr mich ausgesetzt habt? Jeden Morgen bin ich um 5 Uhr früh aufgestanden, um noch schnell mit einem Hoffnungsschimmer in den Augen zur Tankstelle zur fahren. Ich hab jeden Laden in der Umgebung abgeklappert, manchmal sogar zwei- oder dreimal am Tag, nur um immer wieder dasselbe zu hören: „Tut mir leid, ich weiß auch nicht, wann die endlich kommt." oder „Ach Kind, woher soll ich das wissen?" Dann endlich, am Montag, fand ich eine Ausgabe ohne CD im Marktkauf bei uns. Wohlgemerkt ohne CD! Ich wollte doch die mit CD-ROM! Also, Montag abend um halb acht noch mal hin und endlich, endlich konnte ich eine Ausgabe erstehen. Nach sechs Tagen voller Hoffnung, Wut und Enttäuschungen. Also, eines weiß ich jetzt auf jeden Fall: Ein Abo muß her! Schöne Grüße an Petra und den Rest der Redaktion

Alex

Für diese Anrede sollte ich Deine Mail eigentlich ungelesen löschen, aber ich habe bekanntlich ein viel zu weiches Herz. Deine Grüße habe ich aus Trotz natürlich nicht ausgerichtet. Und wehe Du verwendest diese Anrede noch einmal. Warum die PC Games im schönen Roth zu spät ankam, kann ich mir auch nicht so recht erklären. Im Normalfall liefern wir die Druckvorlagen an die Druckerei. Die Druckerei druckt und hinterher wird alles an den Großhändler geliefert, der die Einzelhändler beliefert, der die Kunden beliefert. Einzige Ausnahme dabei ist und bleibt Roth. Das wird immer von den Lieferwägen des Großhändlers so schwer gefunden. Darum banden wir, wie üblich, das Bündel PC Games für Roth an Olga fest. Olga ist eine gut genährte und bestens trainierte Brieftaube, die auch in Selbstverteidigung vortrefflich geschult, selbst vor Raubvögeln nicht zurückschreckt. Im Allgemeinen ist Olga sehr vertrauenswürdig. Als mich Deine Mail erreichte, beschloß ich der Sache auf den Grund zu gehen und machte mich auf die Suche nach Olga. Tatsächlich fand ich Olga auch im benachbarten Hilpoltstein, heftig turtelnd mit einem öligen, schmierigen Täuberich. Offenbar eine der grauenhaften Spätfolgen des Frühlings. Olga wurde natürlich sofort ihres Amtes enthoben und auf halbe Körnerration gesetzt, was die Crux jedoch noch nicht löst. Daher kann ich den Händlern in Roth nur raten, beim Großhändler zu bestellen wie alle anderen auch. Der schult schon die ersten Fahrer, wie sie Roth finden und auch dort anhalten können, ehe sie wieder am Ortsrand sind, was keine leichte Übung ist.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

Terminkalender

Ab sofort jeden Monat: die aktuelle Releaseliste mit den offiziellen Veröffentlichungsdaten der größten Spiele-Hits. Wer sich genauer informieren möchte, findet in den angegebenen Ausgaben ausführliche Preview-Berichte.

Titel	Kurzbeschreibung	Vertrieb	Entwickler	Previews in Ausgabe	Termin
Age of Empires 2	Echtzeitstrategie	Microsoft	Ensemble Studios	8/´98 9/´98 5/99	September ´99
Age of Wonders	Strategie	Take 2	Epic MegaGames	6/´99	November ´99
Anstoß 3	Wirtschaftssimulation	Infogrames	Ascaron	7/´99	November ´99
Battlezone 2	Action-Strategie	Activision	Activision		September ´99
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Lionhead	08/´98 11/98 2/´99	1. Quartal 2000
Blaze & Blade	Rollenspiel	THQ	T & E Soft		Juni ´99
Braveheart	Echtzeittaktik	Eidos Interactive	Lemonhead Studios		Juli ´99
Bundesliga 2000 – Der Fußball Manager	Fußballmanager	Electronic Arts	EA Sports		August ´99
Bundesliga Stars 2000	Fußball-Simulation	Electronic Arts	EA Sports		August ´99
Civilization 2: Test of Time	Strategie	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal ´99
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Westwood Studios	12/´98 3/´99 7/´99	September ´99
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Eidos Interactive	Pyro Studios		Dezember ´99
Daikatana	3D-Action	Eidos Interactive	ION Storm	7/98 4/´99	September ´99
Dark Project: Der Meisterdieb 2	Action-Adventure	Eidos Interactive	Looking Glass	7/´99	1. Quartal 2000
Dark Reign 2	Echtzeitstrategie	Activision	Activision	7/´99	Dezember ´99
Darkstone	Rollenspiel	Electronic Arts	Delphine	9/´98	August ´99
Death Valley	Echtzeittaktik	Spellbound Software	Spellbound Software	7/´99	Dezember ´99
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	JoWood	Jo Wood	6/´99	September ´99
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	Blizzard		4. Quartal ´99
Driver	Rennspiel	GT Interactive	Reflections	10/´98 3/´99	September ´99
Earth 2150	3D-Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	TopWare Interactive	11/´98 6/´99	September ´99
FIFA 2000	Fußball-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	7/´99	4. Quartal ´99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Electronic Arts	Squaresoft	7/´99	4. Quartal ´99
Freelancer	Weltraum-Action	Microsoft	Digital Anvil		4. Quartal ´99
Freespace 2	Weltraum-Action	Virgin/Interplay	Interplay		Dezember ´99
Giants	3D-Action	Virgin/Interplay	Interplay	8/´98 4/´99	Oktober ´99
GP 500	Motorrad-Simulation	Hasbro Interactive	MicroProse		3. Quartal ´99
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Hasbro Interactive	MicroProse		4. Quartal ´99
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	Hasbro Interactive	MicroProse		3. Quartal ´99
GTA 2	Action	Take 2	DMA Design		Oktober ´99
Half-Life 2	3D-Action	Havas Interactive	Valve	7/´99	4. Quartal ´99
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Havas Interactive	Valve	7/´99	3. Quartal ´99
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Take 2	Take 2		Juli ´99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Havas Interactive	Havas Interactive		4. Quartal ´99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Adventure	THQ	LucasArts		August ´99
Interstate ´82	Action-Rennspiel	Activision	Activision		September ´99
Legacy of Kain: Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	6/´99	Juni ´99
Max Payne	3D-Action	Take 2	Remedy Entertainment	8/´98 11/´98	April 2000
Messiah	3D-Action	Virgin/Interplay	Shiny Entertainment	7/´98	Dezember ´99
NBA 2000	Basketball-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	7/´99	4. Quartal ´99
NHL 2000	Eishockey-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	7/´99	September ´99
No Fear Downhill Mountain Biking	Mountainbike-Rennspiel	Codemasters	Codemasters	7/´99	August ´99
Omikron	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive		Oktober ´99
Pharao	Aufbaustrategie	Havas Interactive	Impressions	7/´99	August ´99
Planescape: Torment	Rollenspiel	Virgin/Interplay	Interplay	11/´98	Oktober ´99
Pro Pinball – Fantastic Journey	Flipper-Simulation	Empire Interactive	Empire Interactive		4. Quartal ´99
Quake 3 Arena	3D-Action	Activision	Activision		August ´99
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Havas Interactive	Havas Interactive		Juli ´99
Rally Championship ´99	Rennspiel	Ubi Soft	Ubi Soft	6/´99	August ´99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Ubi Soft		3. Quartal ´99
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	Acclaim		September ´99
Rogue Spear	Action-Strategie	Take 2	Take 2		September ´99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Havas Interactive	Sierra Studios		Juni ´99
Saboteur	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive		Oktober ´99
Septerra Core	Rollenspiel	TopWare Interactive	TopWare Interactive		November ´99
Seven Kingdoms II	Strategie	Ubi Soft	Interactive Magic		September ´99
Shadow Company	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	Interactive Magic	11/´98	September ´99
ShadowMan	Action-Adventure	Acclaim	Acclaim	6/´98 12/´98 8/´99	September ´99
Spec Ops 2	Action-Strategie	Take 2	Take 2		Dezember ´99
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	Activision		1. Quartal 2000
Star Trek Insurrection	3D-Action	Activision	Activision		November ´99
Star Trek Voyager – Elite Guard	3D-Action	Activision	Activision	7/´99	1. Quartal 2000
Star Trek: New Worlds	Strategie	Virgin/Interplay	Interplay		Dezember ´99
Star Trek: Starfleet Command	Strategie	Virgin/Interplay	Interplay		September ´99
Starsiege	3D-Action	Havas Interactive	Havas Interactive		Juni ´99
Superbikes 2	Sportsimulation	Electronic Arts	EA Sports	7/´99	3. Quartal ´99
System Shock 2	Rollenspiel	Electronic Arts	Looking Glass		August ´99
TA: Kingdoms: Expansion Pack	Echtzeitstrategie	GT Interactive	Cavedog		November ´99
The Sims	Aufbaustrategie	Electronic Arts	Maxis	7/´99	August ´99
Tomb Raider 4	Action-Adventure	Eidos Interactive	Core Design		November ´99
Tonic Touble	Jump&Run	Ubi Soft	Ubi Soft	6/´99	3. Quartal ´99
Ultima Ascension	Rollenspiel	Electronic Arts	Origin	4/´98 6/´98 3/´99	September ´99
Ultima Online Second Age (online)	Rollenspiel	Electronic Arts	Origin		Juni ´99
Unreal Mission Pack: Return to Na Pali	Add-On	GT Interactive	Epic MegaGames		Juli ´99
Unreal Tournament	3D-Action	GT Interactive	Legend	3/´99	September ´99
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Eidos	HotHouse	7/´99	September ´99
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos Interactive	Eidos Interactive	2/´99	September ´99
Vampire	Rollenspiel	Activision	Activision	4/´99 7/´99	Dezember ´99
Wheel of Time	Action-Adventure	GT Interactive	Legend	7/´99	September ´99



Schnappschuß des Monats

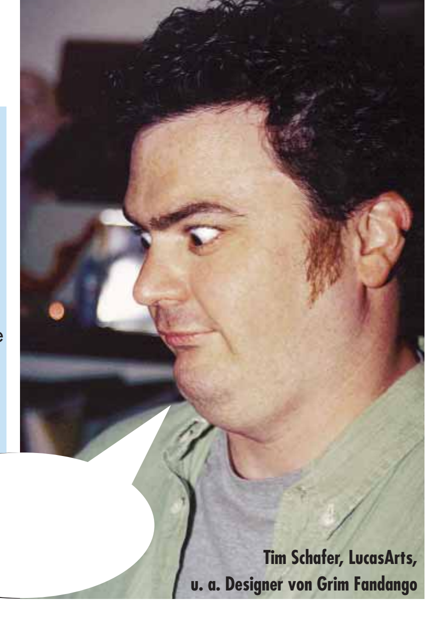
Ab sofort suchen wir in jeder Ausgabe eine witzige Sprechblase für den **Schnappschuß des Monats.** Als Vorgabe haben wir uns bereits ein Beispiel ausgedacht (links). Wenn Sie eine gute Idee haben und ein großes Spielepaket (bestehend aus *Jagged Alliance 2, Star Wars Episode 1: Die Dunkle Bedrohung, Tonic Trouble, Pizza Syndicate* und *SimCity 3000*) gewinnen möchten, schreiben Sie Ihren Vorschlag für das rechte Bild auf eine Postkarte und senden diese an:



Unreal-Spieldesigner Jay Wilbur bei seinem Besuch in Nürnberg

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Roonstraße 21 90429 Nürnberg
Oder senden Sie uns eine E-Mail an
schnappschuss @pcgames.de

Einsendeschluß: 16. Juli 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Tim Schafer, LucasArts, u. a. Designer von Grim Fandango

Vorschau

Die PC Games 9/99 erscheint am 4. August '99

Drakan



Mit *Drakan* rüttelt ein weiteres Action-Adventure am Thron von Lara Croft. Wunderschöne Landschaften, eine gutgebaute Frau und ein feuerspeiender Drache sind die Zutaten, mit denen die Programmierer von Psygnosis ihr Fantasy-Epos würzen. Rechtzeitig zu den Sommerferien soll *Drakan* die Ladenregale erobern – für uns Grund genug, dem langerwarteten Spiel genauestens auf den Zahn zu fühlen. Anhand unserer spielbaren Demoversion (natürlich exklusiv bei uns) werden Sie sich aber auch ein eigenes Bild machen können.





Might and Magic 7



3DO ist schon längst Monopolist im Bereich der ernstzunehmenden 3D-Rollenspiele. Dennoch läßt es sich die Firma nicht nehmen, mit immer neuen Finessen immer perfektere Welten zu erschaffen. KI-Figuren, die unabhängig vom Spieler ihr eigenes virtuelles Leben führen, magische Artefakte, die ständig den Besitzer wechseln, und ein uneingeschränktes Rekrutierungssystem – sind das wirklich Features, die ein Rollenspieler braucht?

TIPS & TRICKS

Freuen Sie sich auf unsere ausführliche Komplettlösung zum brandneuen *Dungeon Keeper 2!* Wir zeigen Ihnen die richtigen Strategien, um gegnerische Helden und Keeper zu besiegen. Außerdem erwarten Sie Fahr- und Streckentips zu *Brennender Asphalt,* der vierten Folge der erfolgreichen *Need For Speed*-Serie. Und wenn Sie kein Freund von irdischen Rasereien sind, helfen Ihnen unsere *Star Wars: Racer*-Tips sicherlich weiter.



Bundesliga Stars 2000

Alle Jahre wieder können wir uns auf eine neue Fußballsimulation von EA Sports freuen. In diesem Jahr sogar auf zwei, denn neben *FIFA 2000* erwartet uns auch eine Bundesliga-Version der 99er *FIFA*-Fassung. Mit den realen Spielernamen, allen Vereinen sowie den Original-Trikots sollen die Fans von Bayern, Leverkusen, Hertha & Co. zum Kauf animiert werden.

